Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

04/08 Ausgabe 132 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Konamis Fußballspektakel für die Wii im Test

TEST-MARATHON:
Final Fantasy: Ring of Fates, Fire Emblem, No More Heroes, Bully, Dragon Quest u. v. m.

MARIO KART Wii

In letzter Sekunde: Brandheiße Infos und Bilder zu Nintendos Rennspiel-Kracher!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Der Mega-Prügel-Hit im 10-Seiten-XXL-Test!

04
4 194373 903504

torius.net

Hol die Schwerelosigkeit
einfach zu Dir nach Haus!

Huhu, hier gibt's auch Hardware & Zubehör!

Da kann jede Achterbahn einpacken: Mit Sonic Riders – Zero Gravity für Deine Wii bretterst Du mit Monsterspeed durch fantastische Welten. Bis zu drei Freunde können mitrasen – oder spektakulär abstürzen. Schnell bestellen! Welcome to the other site!

sqoops
www.sqoops.de

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Stefanie Schetter (Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Thomas Steuer (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)

NICHT AUF DEM BILD:
Sebastian Stange (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Überraschung auf Rädern

Brandheiße Mario-Kart-Fakten auf den letzten Drücker

Der Heftplan war bereits final, das N-ZONE-Team stimmte sich schon auf das Korrekturlesen ein – plötzlich packte Nintendo völlig überraschend neue Bilder und Informationen zu *Mario Kart Wii* auf die Presse-Server. Das Covermotiv krempelten wir in einer Nacht-und-Nebelaktion um, auch den Vorschau-Artikel gestalteten wir neu. Jetzt freuen wir uns, euch in dieser N-ZONE neue Fakten zum Rempelrenner zu bieten. Lest in unserer spannenden Vorschau ab Seite 24, welche neuen Modi, Strecken und Fahrer am Start sind. Das Beste: Während ihr dies lest, haben wir bereits das brandneue Wii-Lenkrad in die Hand genommen und *Mario Kart Wii* gespielt. Auf www.n-zone.de findet ihr daher exklusive Spieleindrücke und Meinungen der N-ZONE-Testpiloten.

So hätte das Cover der N-ZONE 04/08 ursprünglich aussehen sollen – wäre nicht kurz vor der Heftabgabe brandneues Material zu *Mario Kart Wii* in der Redaktion eingetrudelt.

DER SMASHER DER SUPERLATIVE

Ein Knaller jagt den nächsten: Wie ihr der unteren Hälfte dieses N-ZONE-Titelmotivs entnehmen könnt, ist auch *Super Smash Bros. Brawl* DAS Thema dieser Ausgabe: Wir haben den Power-Prügler drei Wochen lang intensiv gespielt, alle Charaktere freigeschaltet und sämtliche Modi beleuchtet. Doch wie hoch ist die Langzeitmotivation? Funktioniert die Steuerung wirklich so gut wie auf dem GameCube? Und was sagen eigentlich unsere Leser zum neuen *Brawl*-Fighter? Auf Seite 12 findet ihr Deutschlands größten Test zur Prügelhoffnung des Jahres.

HITS, HITS, HITS!

Battalion Wars 2 im Februar, *Fire Emblem* im März, *Mario Kart* und *Wii Fit* im April und *Smash Bros.* vermutlich im Juni: Dieses Halbjahr steht ganz klar im Zeichen der absoluten Nintendo-Top-Hits. Die Knallerdichte für den DS lässt derweil etwas zu wünschen übrig. Aber wir sind sicher, dass wir euch in den nächsten Ausgaben mehr zu *Fire Emblem DS* und Co. zu erzählen haben. Das wird ein heißer Frühling!

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
Euer N-ZONE-Team

SPART BEIM SPIELEKAUF!

Wer bei www.sqoops.de ein Spiel bestellt und den Gutscheincode „n-zone“ eingibt, spart bei der ersten Bestellung 5 Euro.
Das Partnerprogramm wurde bis 31. März 2008 verlängert.

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
70 Import-News

REPORTAGE

82 Entwicklertagebuch International Track & Field
84 Jäger und Sammler
22 Der Nintendo-Helden-Karrierecheck
72 Shoppen im Nintendo World Store
90 Die schlechtesten VC-Spiele

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
74 Hardware
96 Impressum
36 Info-Center: Charts
37 Info-Center: Die besten Spiele
40 Info-Center: Die Redaktion
34 Info-Center: Most Wanted
36 Info-Center: Termine
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
80 Spielerforum
86 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Advance Wars: Dark Conflict 92
Assassin's Creed: Altaïr Chronicles 32
Bleach: Shattered Blade 58
Bully: Die Ehrenrunde 50
Disaster: Day of Crisis 30
Dragon Blade: Wrath of Fire 59
Dragon Quest Monsters: Joker 64
Endless Ocean 92
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates 60
Fire Emblem: Radiant Dawn 54
Fishing Master 59
Gehirntraining 11
Guitar Hero Aerosmith 09
Harvest Moon: Magical Melody 08
Know-how der Zauberkunst 11
Kung Fu Panda 09
Lego Indiana Jones 11
Mario Kart Wii 24
Naruto: Ninja Destiny 68
New International Track & Field 82
Nitrobike 57
No More Heroes 46
Okami 71
Pro Evolution Soccer 2008 42
Prof. Kageyamas Mathematik-Training 66
Shrek: Oger und Dresel 69
SIMPLE DS Series Vol. 34: The Dentist 70
Speed Racer 08
SpongeBob: Angriff der Spielzeugroboter 69
Sonic Riders: Zero Gravity 58
Super Smash Bros. Brawl 12
Worms: Odyssee im Wurmraum 56
99 Tears 70

12 | Super Smash Bros. Brawl

IMPORT-TEST: Die japanische Fassung des Mega-Hits auf 10 Seiten getestet!

42 | Pro Evolution Soccer 2008

TEST: Gelingt Konamis edler Fußball-Reihe der Einstand auf der Wii?

Mario Kart Wii | 24

VORSCHAU: Brandheiße Infos und Bilder zu Nintendos Rennspiel-Überflieger

Final Fantasy C.C.: Ring of Fates | 60

TEST: Der neuste Teil der edlen Rollenspiel-Reihe für den DS im Test

Bully: Die Ehrenrunde | 50

TEST: GTA-Feeling auf der Wii? So gut ist Rockstars cooler Schulhof-Action-Titel.

VORSCHAU

Wii

30 Disaster: Day of Crisis

24 Mario Kart Wii

Nintendo DS

32 Assassin's Creed

TEST

Wii

58 Bleach: Shattered Blade

50 Bully: Die Ehrenrunde

59 Dragon Blade: Wrath of Fire

54 Fire Emblem: Radiant Dawn

59 Fishing Master

57 Nitrobike

46 No More Heroes

42 Pro Evolution Soccer 2008

58 Sonic Riders: Zero Gravity

12 Super Smash Bros. Brawl

56 Worms: Odyssee im Wurmraum

Nintendo DS

64 Dragon Quest Monsters: Joker

60 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

68 Naruto: Ninja Destiny

66 Prof. Kageyamas Mathematik-Training

68 Ratatouille: Frohes Festmahl

69 Shrek: Oger und Dresel

69 SpongeBob: Angriff der Spielzeugroboter

TIPPS

Nintendo DS

92 Advance Wars: Dark Conflict

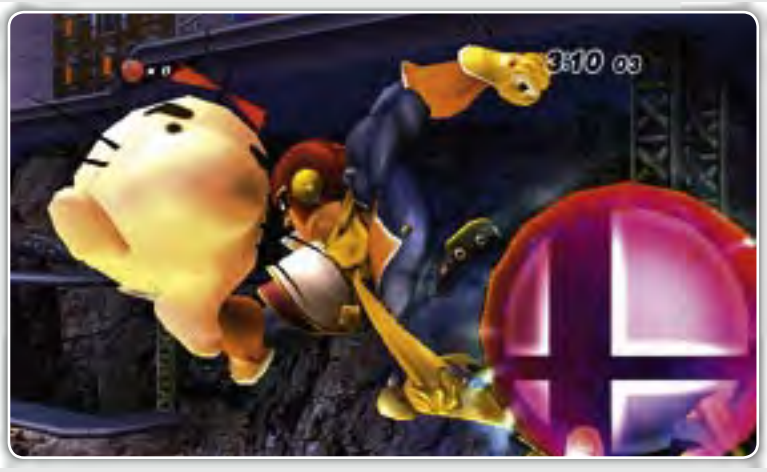
Wii

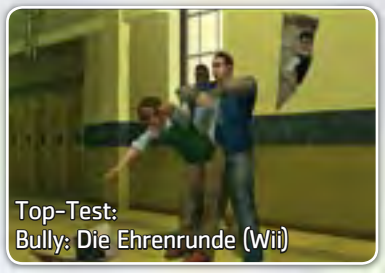
92 Endless Ocean

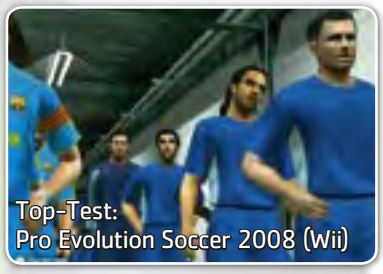
DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl (Import) (Wii)

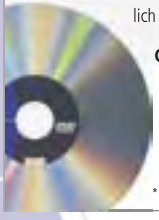






DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 04/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Super Smash Bros. Brawl (Import) (Wii)
Die Spielmodi
Die Charaktere
Die Stages
Pro und Contra

VORSCHAU

Fishing Master (Wii)
Samurai Warriors: Katana (Wii)

TEST

Bleach: Shattered Blade (Wii)
Bully: Die Ehrenrunde (Wii)
Donkey Kong Jet Race (Wii)
Dragon Quest Monsters: Joker (DS)
Final Fantasy Crystal Cronicles : Ring of Fates (DS)
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (DS)
Nitrobike (Wii)
No More Heroes (Wii)
Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)
Sonic Riders: Zero Gravity (Wii)

BONUS

Destroy All Humans! Big Willy Entfesselt (Präsentation)
Star Wars: The Force Unleashed (Making-of)
Super Smash Bros. (Kult-Intros)

SPIEL-TRAILER

Boom Blox
Bully: Die Ehrenrunde
Destroy All Humans! Big Willy Entfesselt
Final Fantasy XII: Revenant Wings
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Trailer 1)
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Trailer 2)
Monster Lab
Mystery Dungeon: The Silent Wanderer
Ninja Reflex
Off Road
Sega Bass Fishing
Sega Superstars Tennis
Sports Island
TrackMania DS

"IT'S GAME TIME!"
SANTA DESTROY
NO MORE HEROES
Entwicklerlegende Suda51 präsentiert nach
Killer7 seinen nächsten Geniestreich.
Rising Star Games
Wii
www.no-more-heroes.co.uk
eidos
© 2008 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

MEHRSPIELER-HIT

SMASH-HIT

Hit-Award für Super Smash Bros. Brawl: 94 Prozent für den Megaprügler des Jahres! Den XXL-Test lest ihr ab Seite 12.

BILD: NINTENDO

STRASSENFEGER

So schaut die US-Verpackung von *Mario Kart Wii* aus. Auf Seite 24 haben wir brandneue Infos und Bilder für euch.

BILD: ROCKSTAR GAMES

BULLYPARADE

Diesen Monat sind zwei Überraschungs-Hits in der Redaktion gelandet: In *Bully* spielt ihr einen aufmüpfigen Schüler …

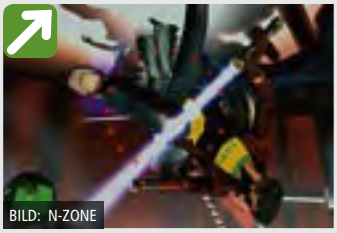


BILD: N-ZONE

KEINE ZEIT FÜR HELDEN

… und *No More Heroes* ist ein bizarres Actionspiel mit manchmal krassen Kamerafahrten. Beides Geheimtipps!

WIE LANGE NOCH?

Gerüchten zufolge erscheint Super Smash Bros. erst am 06. Juni 2008. Da müssen wir den Countdown noch etwas verlängern.

Harvest Moon: Magical Melody

Macht ackern wirklich Spaß?

SIMULATION | Hersteller: Nintendo, Termin: 14. März 2008, Web: www.nintendo.de

Hacke, Sichel, Pony und Hof: Rechtzeitig zur Frühjahrsaussaat veröffentlicht Nintendo *Harvest Moon: Magical Melody* für Wii. In dem Spiel schlüpft ihr wahlweise in die Rolle eines Jungen oder Mädchen und bewirtschaftet im Vergissmeinnicht-Tal einen Bauernhof mit allem, was dazugehört. Eier wollen produziert, Kühe gemolken und Pferde gepflegt werden. Verdientes Geld steckt ihr in den Ausbau eures Gehöfts, in den Kauf neuer Tiere oder in kerniges Saatgut. Wer kräftig ackert, hat natürlich auch ein Recht auf Freizeit. Die verbringt ihr etwa mit Streifzügen durch die Gegend, mit der Erkundung einer geheimnisvollen Höhle, beim Angeln oder mit der Suche nach Wildtieren. Und vielleicht lernt ihr währenddessen sogar die Liebe eures Lebens kennen, denn zu zweit lebt sich's besser. Die Anspielung auf *Bauer sucht Frau* können wir uns an dieser Stelle einfach nicht verkneifen! **(dm/ck)**

Speed Racer

Das erste Third-Party-Spiel mit Wii-Lenkrad-Steuerung

RENNSPIEL | Hersteller: Warner Interactive, Termin: Mai 2008, Web: www.speedracerthemovie.warnerbros.com

Premiere: Lange bevor es *Dragon Ball Z*, *Pokémon* und *Naruto* gab, war *Speed Racer* der erste Anime im US-Fernsehen. Zwar wurde die TV-Serie nie bei uns gezeigt, aber knapp vierzig Jahre später schafft es der Kinofilm trotzdem auf die hiesigen Leinwände. Im Wii-Spiel neigt ihr die Fernbedienung nach links und rechts, um die 20 Boliden durch futuristische Kurse zu lenken – die Steuerung wird noch dazu an das Wii-Lenkrad angepasst. Der Clou an den Rennwagen sind die drehbaren Räder: Egal wie das Auto auf der Strecke steht, es fährt stets nach vorn. Dadurch könnt ihr auf der Strecke kreiseln, um eure Rivalen abzudrängen. Mit einem Ruck der Wii-FB nach oben springt ihr den Kontrahenten aufs Dach. Sebastian hat's gespielt und hatte seinen Spaß – ob *Speed Racer* mehr als „nur" eine Filmumsetzung ist, erfahren wir im Mai. **(ck)**

BILD: WARNER INTERACTIVE

BILD: WARNER INTERACTIVE

BILD: N-ZONE

Guitar Hero Aerosmith

Neue Songs für eure Plastikgitarre! Plus: Cooles Gewinnspiel!

SIMULATION | Hersteller: Activision, Termin: Juni 2008, Web: www.activision.de

Ihr könnt nicht genug von *Guitar Hero* bekommen? Dann dürft ihr euch ab Juni auf neue Herausforderungen für eure Plastikgitarre stürzen. In *Guitar Hero Aerosmith* rockt ihr ausschließlich zu Songs der gleichnamigen Band ab und imitiert die Bandmitglieder Joe Perry (Gitarre), Brad Whitford (Gitarre) und Tom Hamilton (Bass-Gitarre). Während des Spielverlaufs erlebt ihr die Karriere der Rockband hautnah mit, von ihrem ersten Auftritt bis hin zu ihren größten Erfolgen. Zur Feier der Stunde verlosen wir gemeinsam mit Activision dicke *Guitar Hero*-Fanpakete, bestehend aus zehn Wii-Gitarren-Faceplates und fünf Aufbewahrungstaschen für eure Gitarre. Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96. Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „52". Einsendeschluss: 31. März 2008. **(ck/dm)**

BILD:ACTIVISION

Kung Fu Panda

Gestatten, sein Name ist Po der Bär!

JUMP & RUN | Hersteller: Activision, Termin: Juni 2008, Web: www.activision.de

Die Umsetzung des kommenden Dreamworks-Animationsfilms *Kung Fu Panda* entsteht im Hause Luxoflux, den Machern von True Crime (GameCube) und der Action-Rennspielreihe *Vigilante 8* (N64). Ihr übernehmt die Rolle des tollpatschigen Pandabären Po und versucht euch in der bekannten, aber gefährlichen Kampfsportart Kung Fu. Ihr drescht auf Widersacher ein, überquert in bester Frogger-Manier Flüsse und absolviert „Rechtzeitig auf die richtige Taste drück"-Wettbewerbe. Das Ganze ist gut gemacht und perfekt für Liebhaber des Films (Kinostart: Sommer). Wir haben uns die Wii-Version vorführen lassen und bescheinigen dem Titel eine anständige Qualität – aber Filmumsetzungen von Activision waren ja schon immer brauchbar. **(ck)**

BILD: ACTIVISION

So geht's: MP3-Musik auf der Wii

Die Wii spielt eure MP3s nicht ab? So geht's doch!

Ihr kennt sicher das Problem: Auf eurem PC schlummern Unsummen MP3-Lieder, aber im Wii-Fotokanal lässt sich lediglich Musik im M4A-Format abspielen. Schade, denn die MP3-Qualität ist meist viel höher. Für alle Besitzer der ersten Baureihe schafft ein Trick Abhilfe: Einfach den Kanal auf der Konsole löschen – damit ist wieder die alte Version 1.0 hergestellt. Nur wer eine neue Wii-Baureihe mit der Produktnummer 1.1 erwischt hat, hat das Nachsehen, denn der Fotokanal mit AAC-Musikunterstützung ist hier bereits vorinstalliert. **(ck)**

Eine News, zwei Meinungen: Was macht Factor 5 für Wii?

Julian Eggbrecht von Factor 5 hat sich in einem Interview das erste Mal zum kommenden Factor-5-Spiel geäußert. Bei dem ersten Wii-Spiel wolle man zunächst die bestmögliche Grafik aus der Hardware holen. Dass man dies beherrscht, zeigte man in der Vergangenheit unter anderem bei den grafisch opulenten *Rogue Squadron*-Spielen für den GameCube. Das Ziel für das erste Wii-Spiel hingegen sei es, es so einfach wie möglich zu halten. Womöglich springt auch Factor 5 auf den Casual-Gamer-Zug und richtet seine Fühler gänzlich auf Gelegenheitsspieler. **(dm)**

Christoph Kraus kommentiert

Ich würde das *PilotWings*-Franchise in den Händen von Factor 5 gut aufgehoben sehen. Denn wenn die Jungs aus dem Silicon Valley eines können, dann sind es Flugsimulationen. Ganz sicher sind die Entwickler KEINE Experten für Third-Person-Laufmissionen, das haben die grottigen Fußlevels in *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* gezeigt. Und auch mein Hoffnung auf eine vernünftige Steuerung in Factor-5-Produkten ist seit *Lair* dahin. Wie wäre es außerdem mit einem neuen *Rogue Squadron*-Teil, nur ohne Jedi-Ritter-Lizenz? Es würde mit Sicherheit bombastisch aussehen und es würde fulminant klingen. Wen interessiert es da eigentlich, was spielerisch geboten wird? Dass die Steuerung auf Casual Gamer getrimmt ist, kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen. Factor 5 ist die Marke für Hardcore-Spieler schlechthin!

Sebastian Stange kommentiert

Ich denke, Factor 5 hat aus dem *Lair*-Fiasko gelernt und wird nicht noch einmal eine miese Bewegungssteuerung kreieren. Entweder sie machen es gar nicht oder sie machen es diesmal richtig. Da sie aber eine einfache Steuerung versprechen, könnte ich mir am ehesten eine Art *Turrican* vorstellen. Dazu bräuchte man nur die Wii-Fernbedienung im NES-Stil und könnte munter durch die Levels hüpfen und ballern. Alternativ kommt natürlich ein Flug- und Ballerspiel in Frage, denn damit kennt man sich bei Factor 5 halt aus. Dass die Jungs es draufhaben, geniale Grafik zu zaubern, ist eh klar. Daher weiß ich eines gewiss: Optisch wird das Spiel – egal, was es denn nun wird – ein Genuss! Und solche Spiele kann die Wii momentan dringend brauchen.

Kampf den Spielepiraten

Nintendo fordert strengere Gesetze gegen Software-Piraterie.

Nintendo of America hat sich kürzlich an die US-Regierung gewandt und die zuständigen Behörden gebeten, mit ihnen gegen die stetig steigende Software-Piraterie vorzugehen. Nintendo behauptet, im Jahre 2007 etwa 975 Millionen US-Dollar aufgrund illegaler Software-Kopien verloren zu haben. Während China nach wie vor die Hauptquelle für Nintendo-DS- und Wii-Raubkopien sei, sei Korea der Marktführer im Vertrieb illegaler Daten von Videospielen über das Internet. Trotz des aggressiven Vorgehens von Nintendo gegen diese Software-Piraterie sei der Verlust noch zu groß. Deshalb versucht Nintendo nun, die Verantwortlichen der Handelsgesellschaften dazu zu bringen, in allen Ländern härtere Gesetze gegen den illegalen Vertrieb von Raubkopien durchzusetzen, um solche Verluste in Zukunft auf ein Minimum zu reduzieren. **(dz)**

VIDEOGAMES ZONE.de

Wer regelmäßig auf www.n-zone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene.

VGZ-Frühstücksclub: So übel sah Smash Bros. früher aus!
Ganz ehrlich, *Super Smash Bros.* war auf dem Nintendo 64 ein absoluter Meilenstein. Aber wir haben das Spiel kürzlich noch mal in die Konsole gelegt und sind über die Grafik schockiert! Wie schlecht der Prügler aus heutiger Sicht aussieht, zeigen wir euch in unserer schrägen Rubrik „VGZ-Frühstücksclub".
>> Suchbegriff: trend-report

Webfundstücke
Eine Modding-Wii in *Rockstar*, der erste Screenshot zu *Super Metroid HD* oder ein DS-Spiel, das ihr kostenlos im Internet spielen könnt? Unter der Rubrik „Webfundstücke" gibt's regelmäßig Skurriles, Lustiges, Spaßiges. Nicht vergessen, die Beiträge nach Datum zu sortieren!
>> Suchbegriff: webfundstück

Lego Indiana Jones

Harrison Ford besteht plötzlich aus kleinen Steinchen!

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Activision, Termin: Sommer2008, Web: www.activision.de

Der neue Trailer zum kommenden Indiana-Jones-Film hat uns in der Redaktion das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Aber noch vor dem Kinostart bringt Activision *Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer* für Wii und DS heraus. Ihr seid in 18 Leveln unterwegs, die sich in drei Abschnitte aufteilen. Alle Charaktere, die ihr schon aus den Filmen mit Harrison Ford kennt, sind auch im Spiel zu finden, natürlich in Lego-Form. Alle? Nein, fast alle! Denn aus politischen Gründen haben die Entwickler bewusst die Nazis nicht ins Spiel eingebaut. Auch die übrigen brutalen Szenen der Filme werden im Spiel mit einer gehörigen Prise Humor entschärft. Mit Indys Peitsche verdrescht ihr nicht nur Gegner, ihr nutzt die Peitsche auch wie einen Greifhaken. Indys Angst vor Schlangen kommt ebenfalls nicht zu kurz. Sieht er eine, erstarrt er zur Salzsäule und ein anderer Charakter muss dem ängstlichen Helden aus der Patsche helfen. **(dm)**

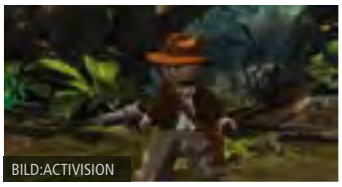


BILD:ACTIVISION

NEWS-TICKER

VIRTUAL-CONSOLE-TIPPS In den Datenteil unserer aktuellen DVD haben wir diesmal Komplettlösungen zu *Super Mario 64, Mario Kart 64* und *Lylat Wars* gepackt. Viel Spaß!

GC IN KÖLN? Die Games Convention soll ab 2009 offenbar in Köln stattfinden. Der FAZ zufolge haben sich die größten Spielehersteller darauf verständigt, den Vertrag mit der Leipziger Messe nicht zu verlängern. Gründe für die Entscheidung: eine schlechte Verkehrsanbindung und ein zu kleines Einzugsgebiet.

Know-how der Zauberkunst

Bezauberndes DS-Spiel? Oder alles fauler Zauber?

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Nintendo, Termin: 14. März 2008, Web: www.nintendo.de

Nintendo überrascht erneut mit einem unkonventionellen Spielkonzept und veröffentlicht Mitte März einen interaktiven „Zaubertrainer" mit dem sperrigen Titel *Know-how der Zauberkunst: Verblüffe deine Freunde mit faszinierenden Tricks!* Ziel des Spiels ist es, über 20 verschiedene Zaubertricks zu erlernen und erfolgreich vorzuführen. Dazu könnt ihr natürlich die beiden Bildschirme des Handhelds, das integrierte Mikrofon und das beiliegende Kartenspiel verwenden, um verblüffende Illusionen zu erzeugen. In *Know-how der Zauberkunst* wird es drei verschiedene Spielmodi geben, „Solo-Tricks", „Magie in Aktion" und „Training". In allen verdient ihr Magiepunkte, die addiert werden und neue Tricks freischalten. Als Maskottchen des Spiels fungiert übrigens die Titelheldin aus der Musiksimulation *Daigasso! Band Brothers*. **(dm)**

BILD:NINTENDO

Gehirntraining

Uff! Dr. Kawashima ist plötzlich eine Frau!

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Ubisoft, Termin: 21. Februar 2008, Web:www.ubisoft.de

Er hat sie lange gesucht und hier ist sie: die perfekte Partnerin für Dr. Ryuata Kawashima! Aber jetzt im Ernst: In *Gehirntraining* aus der „Spiele für mich"-Reihe von Ubisoft dient eine attraktive junge Dame (siehe Bild) als eure Tutorin. Ihr absolviert 43 Aufgaben, müsst zum Beispiel die korrekte Anzahl an Streichhölzern bestimmen oder Rechenaufgaben lösen – wie bei Nintendos *Gehirn-Jogging* mit Handschrifterkennung. Auch ein kurzer Eignungstest ist vorhanden, der ganz ähnlich wie der Alterstest von Dr. Kawashima funktioniert. Im Stress-Modus lernt ihr zudem, wie ihr Multitasking-Prozesse meistert und selbstbewusster auftretet. Eine ideale Möglichkeit, um dem guten Japan-Doc mal eine Auszeit zu gönnen! **(ck)**

BILD:UBISOFT

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 04/08

Begegnung des Monats:	N-ZONE trifft die Donots. Die Mitglieder der Punkrock-Band sind große Nintendo-Fans – und als solche liest man selbstverständlich auch die N-ZONE, hehe. Im *Smash Bros.*-Duell hatte „Donot" Alex sogar deutlich die Nase vorn. Schande über Christoph und David!
Neuzugang des Monats:	Thomas Steuer. Der bekennende Festival-Fan hat genau an dem Tag sein Praktikum begonnen, als *Smash Bros. Brawl* in der Redaktion landete. Perfektes Timing!
Event des Monats:	Der Ein-Tages-Trip nach London zu den Entwicklern von *Speed Racer*. Morgens hin, abends zurück! Wenigstens blieb für Sebastian noch Zeit, die Stadt per Fuß zu erkunden. Mit offenem Mund!
Arbeitsplatz des Monats:	Christophs Schlafzimmer. In seine Kuscheldecke eingemummelt, schreibt er die ersten 7.000 Zeichen des XXL-Tests zu *Super Smash Bros. Brawl*. Die restlichen 8.000 Zeichen werden ganz normal in der Redaktion fertig. Ob man's dem Text anmerkt? Tom hatte jedenfalls keinen Grund zum Meckern.

KULTIG Gluraks Smash-Attacke erinnert an die Pokémon-RGPs. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

94% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

89% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Fakten

- Classic-Modus mit 11 Stages plus Meisterhand-Level
- Subraum-Emissär-Modus mit acht Stunden Spielzeit
- Spezial-Melees auch zu zweit spielbar
- 35 Kämpfer (davon 14 freischaltbar)
- 30 Arenen (davon 7 freischaltbar) plus Melee-Levels
- 16:9-/480p-Bild, Ton in Dolby ProLogic II

Promi-Prügeln mit Dauermotivation: Warum der Smash-Fighter alle Vorgänger in den Schatten stellt!

PIAZZALE DELFINO Der Glockenturm aus Super Mario Sunshine dient als Bühne für deftige Matches. BILD: N-ZONE

WEGGEZOOMT Man beachte die Fülle an Details, die in dieser Arena zu finden ist. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Axel Schulz? Sofort vergessen! Rocky Balboa? Nix da! Henry Maske? Nee! Boxen ist out, Smashen ist in. *Super Smash Bros. Brawl* ist das alles überragende Wii-Highlight dieses Jahres und die Teilnehmerliste ist so prominent wie nie zuvor: Mario, Fox McCloud, Solid Snake, Sonic, Wario, der Pokémon-Trainer, Zero-Suit-Samus, Kirby, Yoshi, Meta Knight … Uff! Um die Namen aller 35 Kämpfer aufzuzählen, müssten wir noch mindestens viermal ganz tief Luft holen. Aber dafür haben wir keine Zeit, denn wir blicken voller Erwartung auf die Stars in der Arena – und da rumpelt es schon kräftig! Aber warum ist das Pilzkönigreich in Aufruhr? Wieso finden im Pokémon-Stadion plötzlich keine rundenbasierten Kämpfe mehr statt? Und weshalb rockt es auch auf dem *Metroid*-Planeten Zebes ganz gewaltig? Wir blenden jeglichen Hype aus

JUMBO-YOSHI Mit diesen Riesentretern hat der Drache leichtes Spiel in der Arena. BILD: N-ZONE

Die Controller-Frage

Welchen Controller nutzen wir, um Mario, Pikachu, Samus, Link und Co. in die Schlacht zu schicken? Hier verraten wir es euch!

Sebastian: Ich habe zunächst den Cube-Controller angeschlossen, denn für *Smash Bros.* erscheint mir der am geeignetsten. Vor allem die Möglichkeit, schnelle Smash-Attacken mit dem C-Stick auszuführen, das gelungene Tastenlayout und das schöne Griffgefühl find ich gut. Was mich richtig nervt, ist jedoch das Kabel. Ich bin es überhaupt nicht mehr gewohnt, mich an einer Konsole einzustöpseln. Daher werde ich wohl langfristig auf Wii-FB + Nunchuk umschulen müssen.

Christoph: Ich mochte den GameCube-Controller zwar sehr gern, aber jetzt ist einfach Zeit, loszulassen. Einfach „Ja" zu etwas Neuem zu sagen! Und deshalb fühle ich mich mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk am besten bedient: Alle nötigen Knöpfe sind gut erreichbar, es gibt keine überflüssigen Bewegungsgesten und auch das Springen geht locker von der Hand. Ganz im Gegensatz zur Steuerungsvariante nur mit der Wii-FB: Hier muss ich mit dem Digikreuz gleichzeitig laufen UND hüpfen – ein wahrer Albtraum! Den GameCube-Controller krame ich nur hervor, wenn Freunde zu Besuch sind. Vom Classic Controller rate ich übrigens komplett ab – da sind mir die Buttons viel zu weit voneinander entfernt.

Thomas: Als großer Fan und Kenner der Vorgänger bin ich natürlich noch bestens mit dem GameCube-Controller vertraut und nutze diesen bislang auch erfolgreich, um den Kollegen eins auszuwischen. Damit spielt es sich einfach genauso intuitiv wie bisher und wer einmal die Kombo aus Wii-Fernbedienung und Nunchuk benutzt hat, wird feststellen, dass es zunächst einer kleinen Umgewöhnung bedarf, mit dem B-Trigger an der Unterseite der Fernbedienung klarzukommen. Und man will sich im Multiplayer-Modus schließlich keine Blöße geben. Wie es nur mit der Wii-FB oder mit dem Classic-Controller aussieht, konnte ich bislang nicht testen. Das wird aber wohl in Kürze nachgeholt …

» Die Teilnehmerliste ist so prominent wie nie zuvor. «

SUBRAUM-EMISSÄR Etwa acht Stunden Spielzeit umfasst der Story-Modus. Das steigert die Motivation für Singleplayer ungemein. BILD: N-ZONE

» Die Ladezeiten nach dem Einschalten fallen deutlich länger als gewohnt aus. «

In Japan ist die Hölle los

Unser Mann in Tokio, Sven Eichelberg, war beim Launch von *Super Smash Bros. Brawl* mittendrin im Technikparadies Akihabara. Hier zeigt er euch seine Schnappschüsse vom Gedränge.

und machen den Selbsttest: Hat *Super Smash Bros. Brawl* tatsächlich alles, was sich die Fans wünschen?

NOW LOADING ...

Die *Smash*-Spannung beginnt schon, bevor wir überhaupt im Hauptmenü angekommen sind. Da die VIP-Prügelei auf einem Dual-Layer-Datenträger ausgeliefert wird, fallen die Ladezeiten nach dem Einschalten deutlich länger aus, als wir es von Nintendo-eigenen Wii-Spielen gewohnt sind. Das effektgeladene Intro, das ihr auf www.n-zone.de schon vor Wochen begutachten konntet, macht diesen Umstand aber prompt wett. Auch die übrigen Zugriffszeiten sind angenehm kurz. Unsere Augen wandern sofort zum Charakter-Bildschirm, der anfangs noch karg bestückt ist, denn 14 Kämpfer müssen erst freigespielt werden. Es scheint tatsächlich so, als hätte Nintendo für *Super Smash Bros. Brawl* nur die Crème de la Crème auserkoren, damit wirklich jeder seinen Lieblings-Haudegen findet. Selbst unbekannte Nischencharaktere wie Lucas (der Gefährte von Ness in der Japan- und US-exklusiven Rollenspielserie *Earthbound*) oder R.O.B. (der gelenkige Spielzeugroboter vom Nintendo Entertainment System) sind als spielbare Kämpfer dabei. Die Tatsache, dass es wieder „geklonte" Charaktere gibt – das sind Kämpfer, die sich identisch steuern und lediglich anders aussehen –, fällt dabei nur gering ins Gewicht. Prinzessin Zelda und Shiek werden übrigens, genauso wie Samus und Zero-Suite-Samus, als ein einziger Charakter gehandelt. Zur Transformation müsst ihr lediglich wie bei *Melee* eine Tastenkombination drücken.

MEHR MODI ALS EIN SCHWEIZER TASCHENMESSER

Außerdem ist der „Drumherum-Faktor" wesentlich dicker ausgefallen als im Vorgänger: Im Menü könnt ihr jetzt sogar eine Liste abrufen, die alle bislang erschienenen Nintendo-Spiele auf sämtlichen (!) Plattformen auflistet. Die Trophäen aus *Melee* gibt es auch weiterhin, außerdem lassen sich knapp zehn Virtual-Console-Klassiker kurzzeitig anspielen. Diese Demoversionen

SHOWDOWN Mann gegen Mann: Beim Sudden Death kommt es wie gewohnt auf den ersten K.-o.-Schlag an. BILD: N-ZONE

KOPFSTAND In der Pokémon-Stage ist Bewegung drin: Von Zeit zu Zeit stellt sich die Arena auf den Kopf. BILD: N-ZONE

WILD WORLD Dieser Level besteht nur aus zwei Plattformen, aber der Hintergrund ist herzallerliebst gestaltet. BILD: N-ZONE

Was sagen unsere Leser?

Für diesen Test holten wir uns Verstärkung in die Redaktion: Zwei Thomasse und ein Mike besuchten uns, um *Super Smash Bros. Brawl* einen ganzen Tag lang auf Herz und Nieren zu testen. Während Mike Spielszenen für die DVD aufgenommen hat, kommentierten Thomas I und Thomas II munter drauflos:

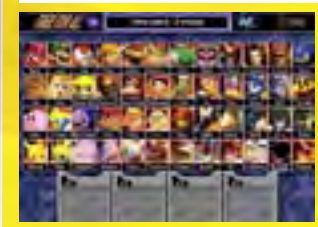
Thomas I: Ich finde es schade, dass vor allem die *Starfox*-Charaktere identische Attacken beherrschen. Dafür sind die restlichen Charaktere allerdings sehr abwechslungsreich. Ich finde, *Smash Bros. Brawl* gehört grafisch auf jeden Fall zu den besten Wii-Spielen, kratzt aber dennoch nicht an der Grenze des Machbaren.

Thomas II: Der Multiplayer-Modus ist wie erwartet motivierend ohne Ende und vor allem mit Freunden das Nonplus-ultra unter den Partyspielen. Der Subraum-Emissär gestaltet sich erfrischend anders im Vergleich zum Classic-Modus. Verantwortlich dafür sind unter anderem knackige Bosskämpfe und abwechslungsreich gestaltete Aufgaben. Abgesehen davon bietet der Subraum etwas mehr Freiheiten als der Adventure-Modus im Vorgänger. In Sachen Charakterauswahl bietet *Brawl* ein umfangreiches und charmantes Line-up, das alle Geschmäcker bedient. Vor allem der Pokémon-Trainer ist für Strategen ein Geheimtipp. Meta Knight und Solid Snake konnten mich ebenfalls überzeugen. Captain Olimar dagegen war für mich ein Totalausfall.

Best of Fakes (Teil 1)

In den Tiefen des World Wide Web schlummern viele kleine Hobby-Grafiker, die nur darauf warten, den Charakter-Bildschirm eines neuen *Smash Bros.*-Titels zu fälschen. Wir werfen einen Blick auf die kreativsten Werke und bewerten die jeweiligen Grafikproduktionen.

SUPER SMASH BROS. – FIRE-EDITION



Dieser Bildschirm überzeugt vor allem durch die einheitlichen, im Feuer-Look gehaltenen Porträt-Hintergründe. Auch Auswahl und Anzahl der Figuren machen einen glaubhaften Eindruck, nicht aber die Menü-Leiste am oberen Rand.

REALITÄTSNÄHE	★★★★☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★☆☆☆

FUTURE-SMASH-BROS.

Abgesehen von den alten Artworks macht diese futuristische Variante vor allem durch die freigestellten Charaktere und die fehlenden Teilnehmer-Slots auf sich aufmerksam. Allerdings vermissen wir die Eingabefelder für Namen und CPU-Level.

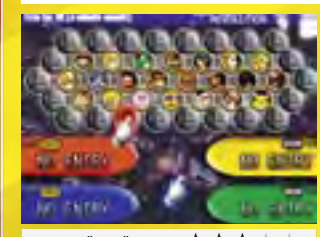
REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

HEXAGON-SMASH-BROS.

Satte 65 Charaktere bietet diese hexagonale Figurenübersicht – eine stattliche, wenn auch unrealistische Kämpferzahl. Die Teilnehmer-Slots wurden aus *Melee* übernommen. Ein einfallsreiches, technisch aber nur mäßig gemachtes Fake-Foto.

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★★☆
COOLNESS-FAKTOR	★★☆☆☆

SUPER SMASH BROS. REVOLUTION



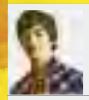
Dieses Bild erntet durch seine kreative Abweichung von den Standard-Slots der Charaktere und die runden Porträt-Formen Pluspunkte. Allerdings passen die knalligen Farben sowie das Nachtmotiv im Hintergrund schlecht ins Bild.

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★☆☆

» Der Subraum-Emissär zog uns immer stärker in seinen Bann. «

RIEEEEESIG Die Earthbound-Stage ist wahrlich gigantisch. Da ist ein Riesen-TV fast schon Pflicht. BILD: N-ZONE

hinterlassen allerdings einen bitteren Nachgeschmack: Richtig gewinnbringend ist es unserer Meinung nach nicht, wenn man NES-Spiele knapp 40 Sekunden lang ausprobieren kann. Der Modus wurde offenkundig nur integriert, um eure Spontankauf-Impulse im Wii-Shop-Kanal zu erhöhen.



THOMAS STEUER
ist hin und weg.

Für die Franchise-Klopperei gehen mir allmählich die Superlative aus. Es ist mir unbegreiflich, wie Nintendo das Ganze jemals übertreffen will. War der Singleplayer-Modus im Vorgänger noch eher Beiwerk, so kann man sich nun allein am Subraum Emissär satte zehn Stunden hochziehen – Event-Matches, Home-run-Contest oder 100-Man-Melees nicht mal mit eingerechnet. Außerdem lässt sich endlich alles kooperativ spielen. Ein Traum! Den über jede Kritik erhabenen Versus-Modus muss ich nicht extra erwähnen. Hier weiß sowieso jeder, was ihn erwartet. Aber Vorsicht: Nintendo hat die Spielgeschwindigkeit erhöht. Wem *Melee* also noch in den Knochen steckt, der wird über eine kurze Eingewöhnungsphase nicht herumkommen. Diese ist aber schnell überstanden und dann geht's gewohnt genial zur Sache. Das perfekte Multiplayer-Spiel!

WELTRAUM? NEE, SUBRAUM!

Das Glanzstück von *Super Smash Bros. Brawl* ist der neue Subraum-Emissär-Modus, denn den gab es in den Vorgängern noch nicht. Ähnlich wie in einem 16-Bit-Prügelspiel à la *Final Fight* oder *Streets of Rage* lauft ihr in der Rolle eines frei wählbaren Helden durch geradlinige Levels von links nach rechts. Das hört sich ziemlich banal an – aber je länger wir uns mit diesem XXL-Spielmodus beschäftigt haben, umso stärker zog er uns in seinen Bann. Die meiste Zeit kloppt ihr euch mit Gegnern, die je nach Level zwar allesamt gleich aussehen, aber speziell für *Brawl* entworfen wurden. Zum Beispiel begegnen euch überdimensionale Motorräder, giganti-

ZIELFAHNDER Noch eine Ultra-Smash-Attacke: Hier bewegt ihr das Fadenkreuz und gebt euren Rivalen Saures. BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
macht den Hype nicht mit.

Ich finde es klasse, dass man die Spezial-Melee-Matches (wie den 100-Man-Melee) endlich auch zu zweit bestreiten kann. Aber ansonsten kann ich mit Nintendos Donner-Beat-'em-Up nicht so viel anfangen. Für mich ist der Spielablauf immer noch zu hektisch und die Steuerung zu intransparent. Bei anderen Prügelspielen muss ich mir meine Moves detailliert einprägen und sie auswendig lernen – bei *Super Smash Bros. Brawl* läuft mir alles einen Tick zu zufällig ab. Aber ich will nicht zu viel meckern: Schon allein das Wiedersehen mit Solid Snake auf einer Nintendo-Konsole macht Freude!

sche Greifvögel oder die Soldaten des genannten R.O.B. Squad. Habt ihr einen Bildschirm von sämtlicher Bagage gesäubert, geht es heiter weiter. Hin und wieder aktiviert ihr Schalter, entdeckt Geheimtüren, sammelt Sticker und Trophäen ein oder besiegt Bosse. Später im Spielverlauf trefft ihr beispielsweise auf einen Riesenpanzer, den ihr an seinem wunden Punkt (in diesem Fall seinem Guckloch) attackieren müsst. Und genau in dieser Vielfalt besteht der Reiz des Subraum-Emissärs: Obwohl es sich nur um einen Spielmodus unter vielen handelt, kommt er einem vor, als handele es sich um ein eigenständiges „Spiel im Spiel".

DER ÜBERMODUS SCHLECHTHIN

Vor allem mit einem Mitstreiter ist die Motivation immens hoch, den Subraum-Emissär-Modus weiterzuspielen und die Geschichte voranzutreiben. Das Besondere dabei: Die einzelnen Kapitel werden durch Videoschnipsel zusammengehalten. Diesen Zwischensequenzen sieht man zwar deutlich an, dass sie qualitativ komprimiert wurden, aber sie bringen das Spielgefühl von *Brawl* perfekt rüber: schnelle Schnitte, rasantes Gameplay, einfach Action satt! Und auf herkömmlichen Röhrenfernsehern wirken die gerenderten Filmchen wirklich sehr hochwertig. Die Levels sind glücklicherweise allesamt einzeln von einer Menükarte anwählbar. Wenn euch also ein bestimmter Abschnitt besonders gut gefallen hat, könnt ihr jederzeit wieder dorthin zurückkehren. Auch ein Highscore-System ist integriert und sollte eure Zock-Euphorie weiter steigern. Die gesamte Spielzeit für den Subraum-Emissär-Modus können wir somit auf knapp acht Stunden beziffern. Eine Prozent- und Spieldaueranzeige hält euch darüber hinaus jeweils auf dem Laufenden, wie viel noch vor euch liegt. Ein klasse Gesamtpaket!

SAMMEL SIE ALLE!

Darüber hinaus findet ihr im Subraum-Emissär (ebenso wie im Münzautomaten, in dem ihr neue Trophäen sammelt) Aufkleber. Diese sehen nicht nur wunderbar aus, sondern verbessern auch eure Attribute. Zum Beispiel senken sie den verursachten Schaden bei Feuerangriffen oder verlängern eure Flugweite, wenn ihr erwischt werdet. Im Allgemeinen gilt: je größer der Aufkleber, desto durchschlagender die Wirkung! Alle Sticker könnt ihr auch in ein Album kleben und anschließend auf der Wii in einem separaten Speicher-Slot sichern. Das ist zwar nicht mehr als eine nette Spielerei, aber als Mini-Zeitvertreib geht die Sticker-Bastelei voll in Ordnung.

DRAUFKLOPPEN! Rechts seht ihr das Ultra-Smash-Symbol. Wer es attackiert, bekommt eine Extrafähigkeit spendiert. BILD: N-ZONE

Best of Fakes (Teil 2)

Und weil's so schön war, präsentieren wir euch noch mehr skurrile Fakes aus dem Internet. Voilà!

SMASH BROS. – PAINT-VERSION

REALITÄTSNÄHE	★★★☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★☆☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★☆☆☆☆

Hier handelt es sich um eine saubere, aber dennoch leicht durchschaubare Fälschung. Die Porträts wirken durch die einfallslosen, schwarzen Hintergründe etwas unkreativ und die Teilnehmer-Slots wurden ganz dreist aus *Melee* kopiert.

SCI-FI-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★★★★★
FAKE-QUALITÄT	★★★★☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

Hier haben wir es mit einem äußerst kreativen Fake zu tun. Anordnung und Design der Porträts machen einen guten Eindruck, ebenso wie die im Sci-Fi-Look gehaltenen Slots. Lediglich die bunten Spieler-Chips mindern den Gesamteindruck.

XXL-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★☆☆☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★☆

Dieser bewusst unrealistische Charakter-Auswahlbildschirm glänzt zwar nicht gerade durch Qualität, dafür aber mit acht Teilnehmer-Slots und witzigen Newcomern, wie zum Beispiel Darth Vader, Superman, Spidey und James Bond.

OLDSCHOOL-SMASH-BROS.

REALITÄTSNÄHE	★☆☆☆☆
FAKE-QUALITÄT	★★★☆☆
COOLNESS-FAKTOR	★★★★★

Dieser Fake entstand zu *Super Smash Bros. Melee*-Zeiten und konnte relativ leicht mit ein paar steinalten Artworks aus dem Internet kreiert werden. Der Coolness-Faktor dieser Retro-Variante verdient jedoch die Höchstpunktzahl!

» Der Story-Modus kommt euch vor wie ein „Spiel im Spiel". «

METROID-MANIA Als Helfertrophäe assistiert euch hier eines der Metroids. Witzig! BILD: N-ZONE

MIT SCHMACKES Holla die Waldfee! Mario wird gerade aus der Arena geschmettert. BILD: N-ZONE

UNZERTRENNLICH Habt ihr den Pokémon-Trainer gewählt, spielt ihr entweder Schiggy, Glurak oder Bisasam. BILD: N-ZONE

GRAND-PRIX Achtung: Auf dieser Piste machen euch die F-Zero-Gleiter das Leben schwer. BILD: N-ZONE

DIE QUAL DER WAHL

Die wahrscheinlich wichtigste Frage für Kenner der *Smash*-Vorgänger: Wie spielt es sich mit den unterschiedlichen Steuerungsmethoden? Wir können euch versichern: Die Handhabung ist mindestens genauso gut wie bei *Super Smash Bros. Melee* (schließlich wird auch der GameCube-Controller unterstützt), aber möglicherweise für euch noch angenehmer. Ihr könnt *Brawl* alternativ mit der Wii-Fernbedienung steuern, zusätzlich das Nunchuk verwenden oder – als vierte Option – den Classic-Controller anstöpseln. Da Nintendo die Steuerung seit *Melee* keinen Deut verändert hat, findet sich jeder Experte sofort zurecht. Bei der Methode mit der Wii-FB störte uns jedoch die ungünstige Belegung des Steuerkreuzes: Mit den Kommandos „Links“ und „Rechts“ bewegt ihr euren Kämpfer, mit „Oben“ springt ihr. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass ihr einen Doppelsprung nicht korrekt ausführt, da es schwierig ist, gleichzeitig zu laufen und zu hüpfen. Der Classic-Controller ist an sich eine gute Alternative zum GameCube-Pad, allerdings liegen hier die Tasten nicht so eng beieinander. Die Methode mit Nunchuk funktioniert unserer Ansicht nach am besten. Hier entfällt auch der lästige Kabelsalat, wenn ihr mit mehreren Freunden zusammen spielt. Welche Steuermethode die einzelnen N-ZONE-Redakteure bevorzugen, lest ihr im Extrakasten.

ICH SMASH DICH NIEDER!

Die Steuerung geht – wen wundert's? – genauso flott von der Hand wie bei den Vorgängern: Jeder Charakter hat ganz ähnliche Attacken, die jeweils mit denselben Tasten ausgeführt werden. Unterschiede gibt's dennoch – diese äußern sich zum Beispiel in der Höhe des Doppelsprungs oder im Lauftempo. Auch stecken manche Charaktere mehr gegnerische Treffer ein als andere – die Balance der Kämpfer ist dennoch perfekt ausgewogen. So richtig schwach ist also niemand. Und einen Monster-Haudegen, der alle plattmacht, gibt es ebenfalls nicht. In unserer ganz subjektiven Wahrnehmung mussten sich lediglich King Dedede und Pummeluff als äußerst durchschnittliche Kämpfer deklarieren lassen. Doch möglicherweise sind sie genau eure Lieblings-Fighter?
Eine der größten Neuerungen bei den Charakteren sind die Ultra-Smash-At-

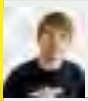
GIGANTO-BOWSER Da hat Bowser wohl gerade einen Maxipilz verdrückt. Größer geht's nimmer! BILD: N-ZONE

tacken: Seht ihr ein leuchtendes Emblem in den Stages herumschwirren, müsst ihr es so kräftig wie möglich „beackern": Schlagt drauf, was das Zeug hält, um das Symbol regelrecht k. o. zu schlagen. Der Kämpfer, der den vernichtenden Schlag ausübt, gewinnt dann eine neue Fähigkeit hinzu: Indem ihr die 2-Taste der Wii-FB (oder je nach Steuermethode B auf dem GameCube-Controller oder Nunchuk) gedrückt haltet, löst ihr einen effektvollen Angriff aus, der mit etwas Glück mehrere Mitspieler gleichzeitig in den Abgrund reißt: Solid Snake packt zum Beispiel seine Knarre aus, nimmt an der Vorderseite des Bildschirms Platz und ballert munter auf die übrigen *Smash*-Brüder. Kirby setzt sich bei seiner Smash-Attacke derweil die Kochmütze auf, befördert alle umliegenden Kämpfer in seinen brodelnden Topf und heizt dem Kessel ordentlich ein – klar, dass den brodelnden Smashern dabei mächtig Energie abgezogen wird! Allerdings ist es nicht immer einfach, die Smash-Attacke perfekt zu timen. Während unserer Redaktions-Matches gab es einige Partien, in denen der Smash-Angriff schlichtweg ins Leere ging. Wenn beispielsweise kein Gegner in eurer Nähe ist, während ihr einen Smash-Donnerschlag ausführt, geht der Effekt flöten. Die Smash-Angriffe bringen frischen Wind ins Gameplay, auch Taktik ist gefragt. Schließlich müsst ihr abwägen, ob ihr auf das Smash-Emblem einschlagen wollt oder lieber eure Konkurrenten attackiert. Wir sind begeistert, gerade weil die Smash-Angriffe nicht zu oft, aber auch nicht zu selten im Spiel auftauchen. Ein gelungener Spagat!

HAMMERHART Tja, der Knödel sollte mal lieber in die andere Richtung gucken! BILD: N-ZONE

STAGE-DIVING

Auch bei der Wahl der Stages hat Nintendo ein glückliches Händchen bewiesen. Neben den *Brawl*-exklusiven Arenen sind auch die besten Levels aus dem GameCube-Vorgänger enthalten. Es scheint tatsächlich so, als wollte Nintendo alles dafür tun, dass man die *Melee*-Disc gar nicht mehr ins Wii-Laufwerk schieben muss, weil bei *Brawl* ohnehin alles enthalten ist. Wir haben natürlich genau hingesehen: Bei einer Retro-Stage bemerkten wir beispielsweise, dass man neuerdings nicht mehr durch eine Brücke hindurchspringen kann, wie es früher möglich war. Ansonsten blieb alles beim Alten. Die überarbeiteten Levels laufen jetzt selbstverständlich in 480p, was den Detailgrad einen Tick verbessert, sofern ihr ein Komponentenkabel verwendet. Es ist auch immer wieder witzig, in die *Earthbound*-Stage zurückzukehren, die wir schon an *Super Smash Bros. Melee* geschätzt haben. Aber wie sind eigentlich die frischen *Brawl*-Stages gestaltet? Viele Spieler wünschten sich ein weniger chaosgetriebenes Gameplay – und wir stellen tatsächlich fest, dass der Grad an Hektik nicht mehr ganz so hoch ist wie im Vorgänger. Es gibt mehr Stages, die nur aus einzelnen Plattformen bestehen, aber trotzdem spielerisch frisch wirken. Das wird vor allem durch spezielle Ereignisse erzielt: Beispielsweise flitzt eine Horde Karts an euch vorbei oder urplötzlich beamt sich ein *Starfox*-Panzer ins Bild, der den halben Bildschirm ausfüllt und die Kämpfer mächtig in die Bredouille bringt.



DAVID MARTIN
spielt sich warm. Und ist ganz heiß!

Super Smash Bros. Brawl ist ein Meisterwerk! Bombastisch inszenierte Kämpfe, liebevoll animierte Helden und detaillierte Arenen – das Spiel ist von der ersten Minute an ein wahrer Genuss. Schon bei dem überwältigenden Intro knallte meine Kinnlade auf den Tisch, mit meinem ersten Brawl-Kampf verfiel ich dem *Smash*-Wahnsinn dann gänzlich. Es gibt so vieles zu entdecken: verblüffende Items, geheime Charaktere, kuriose Stages und natürlich den grandiosen Subraum-Emissär. Wer eine Japan-Wii besitzt, dem kann ich den Import nur wärmstens ans Herz legen. Jene, die das Japanische scheuen, gedulden sich bis zum Europa-Release und prügeln sich währenddessen in *Melee* warm.

ACTION-ALARM? Die Stages in Brawl wirken etwas aufgeräumter als in Melee. BILD: N-ZONE

WAS MEINEN DIE LESER?

Extra für diesen Test haben wir uns übrigens Zuwachs in die Redaktion geholt: Drei N-ZONE-Leser brachten die Controller zum Glühen und zum Schluss gab jeder von ihnen noch ein Fazit zu den Stages ab. *Smash*-Kenner Mike kommentiert etwa: „Ich habe mir die Stage aus *Earthbound* angesehen und fand sie wegen ihrer Größe echt abgefahren. Ich bin schon gespannt, wie diese gigantische Stage auf meinem kleinen Röhrenfernseher wirkt. Das belagerte Schloss aus *Fire Emblem* war dagegen nicht so der Bringer, weil es meiner Meinung nach nicht wirklich zum Spiel passte. Den *Mario Kart*-Level finde ich übrigens äußerst gelungen: Es gibt zwar nur zwei Ebenen, aber weil ständig Karts durchs Bild preschen, kommt ordentlich Speed auf." Und die beiden Thomasse meinen: „Die Stages strotzen vor Ideenreichtum. Vor allem die Levels „Picto-Chat" und „Wario Ware" erweisen sich als genial." Wir können den beiden *Smash*-Profis nur beipflichten: Was an Kreativität in diesen Levels steckt, ist wahnsinnig abgefahren: In der *Wario Ware*-Arena kloppt ihr euch erst im Innenraum des Aufzugs. Nach einer gewissen Zeit öffnet sich die Tür und ihr absolviert alle zusammen ein zufällig ausgewähltes Minispiel, das direkt aus dem Game-Boy-Advance-Teil übernommen wurde. Zum Beispiel entkommt ihr einer Ladung spitzer Speere, die vom Himmel herabfallen. Wer es nicht rechtzeitig schafft, bekommt kräftig Energiepunkte abgezogen, sobald er wieder im Aufzug landet. In der „Picto-Chat"-Arena seht ihr im Hintergrund der Stage, wie bestimmte Strichzeichnungen auf den Bildschirm gekritzelt werden, und könnt euch frei darauf bewegen. Kreativ! Abgefahren ist auch der Mario-Retro-Level: Dabei handelt es sich gewissermaßen um Original-Nachbauten von Level 1-1 und Level 1-2 aus *Super Mario Bros.*, lediglich jetzt in zeitgemäßer Optik. Sogar an das Scrolling wurde gedacht. Wer also nicht schnell genug nach rechts flitzt, dem wird rasch ein Leben abgezogen.

DO IT YOURSELF

Wenn euch die vorgegebenen Levels nicht gefallen, könnt ihr selbst kreativ werden – der Stage-Builder macht's möglich! Ihr schaltet im Spielverlauf extravagante Umgebungselemente (etwa Gondeln auf einem Riesenrad), Fließbänder oder Trampoline frei. Den Stage-Builder gibt es zudem in drei Varianten: Anfänger, Experte und Meister – abhängig davon, wie viele Matches ihr schon in euren selbst erstellten Levels bestritten habt. Die Steuerung geht beim Erstellen der eigenen Karten locker von der Hand, obwohl *Super Smash Bros. Brawl* zu keiner Zeit auf die Steuerung via Wii-Pointer zugreift. Für alle Kommandos in den Menüs müsst ihr also das Steuerkreuz oder den Analogstick zu Hilfe nehmen.

SPITZEN-SMASH-SOUND

Wir wussten zwar schon immer, dass Nintendos Komponisten ausgezeichnete Arbeit leisten, aber erst bei *Super Smash Bros. Brawl* wird uns die Genialität zu Augen … pardon, zu Ohren geführt. Jede Stage besteht aus einer Handvoll verschiedener Songs, deren Wiedergabehäufigkeit ihr sogar via Schieberegler beeinflussen könnt. Je mehr Versus-Matches ihr bestreitet, umso mehr Musikstücke schaltet ihr frei – auch das ist ein unglaubliches Motivations-Plus. Es ist einfach die Wucht, wie hoch der Wiedererkennungswert der *Smash*-Lieder ist. In die Sonic-Stage wurde sogar der gesungene Soundtrack aus *Sonic und die geheimen Ringe* integriert. Da die Gesamtzahl an Songs locker die 300er-Marke übersteigt, vergeben wir ohne mit der Wimper zu zucken die Sound-Referenzwertung von 95 Prozent. Da muss erst einmal ein Prügelspiel rankommen! Dank 16:9 und 480p wirken auch die Charaktere und Stages ausgefeilt wie niemals zuvor. Eine genaue Grafik-Analyse liefern unsere Screenshots.

DA KLAPPERT DIE KINNLADE

Ebenfalls unerreicht ist die Modusvielfalt, die *Brawl* bietet: Angefangen beim typischen Classic-Modus, der sich seit *Super Smash Bros. Melee* nicht verändert hat, über die Hundert-Man-Melees, in denen ihr einer Horde Polygonritter an den Kragen geht, bis hin zum Subraum-Emissär werden wirklich alle Geschmäcker bedient. Hinzu kommen Tonnen an freispielbaren Extras, die selbst den Fleischgehalt des prallgefüllten Redaktions-Lieblingsdöners locker überbieten. Auch der Multiplayer-Modus verspricht Spannung satt – bewegte Bilder und Eindrücke aus den WiFi-Matches liefern wir euch auf unserer Website nach. Aber jetzt klappen wir erstmal die Kinnlade wieder hoch und verabschieden uns kurzzeitig aus der Arena. Sobald der *Brawl*-Tornado auch über Europa fegt, könnt ihr sicher sein, dass www.n-zone.de die Anlaufstelle Nummer 1 für Meinungen, Bilder und Tipps ist. *Smash*-Ehrenwort! ■

ANPEILEN Snakes Ultra-Smash-Attacke ist besonders lässig inszeniert. Erst zielt er … BILD: N-ZONE

FEUER FREI! … und dann befördert er sein Opfer mit einem gezielten Schuss ins Jenseits. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Wir schicken alle drei Teile von Nintendos Prügelspielserie *Super Smash Bros.* in den Ring, um herauszufinden, welches Spiel mehr drauf – und vor allem drin – hat. Hier ist der ultimative Detail-Check zum Beat-'em-Up-Knaller! Ring frei, Ladys and Gentlemen!

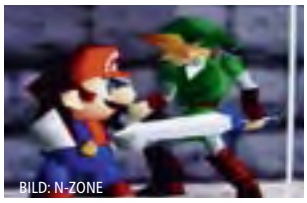


BILD: N-ZONE

SUPER SMASH BROS.

System: Nintendo 64 (1999)

SINGLEPLAYER: ★★☆☆☆

Classic: Der reguläre Einzelspielermodus. Insgesamt 11 Konfrontationen plus drei Bonus-Runden. Der finale Gegner ist die Master-Hand.

Adventure: nicht vorhanden

Event-Matches: nicht vorhanden

MULTIPLAYER ★★★★☆

Battle-Modus: Der klassische Kampfmodus. Selbst *Super Mario Kart* hatte es schwer, mit dieser Multiplayer-Gaudi mitzuhalten.

Special-Battles: nicht vorhanden

Online-Modus: nicht vorhanden

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Intuitiv einfache Steuerung, die keine auswendig zu lernenden Tastenkombinationen erfordert

Schwierigkeitsgrad: Angemessener Schwierigkeitsgrad. Spielgeschwindigkeit ist verglichen mit *Melee* und *Brawl* recht langsam, deshalb etwas einfacher.

Balance: Die Charaktere sind solide ausbalanciert. Einige Attacken sind verglichen mit anderen ziemlich stark, aber unterm Strich herrscht ein gutes Gleichgewicht.

Techniken: Es gibt nahezu keine Profi-Techniken. Standard-Manöver wie Angriff und Verteidigung sind jedoch enthalten.

UMFANG ★★★☆☆

Charaktere: 8 reguläre und 4 freispielbare Protagonisten, darunter Mario, Pikachu und Donkey Kong.

Stages: Insgesamt bietet das Nintendo-64-Spiel neun recht einfach strukturierte Arenen, das Mushroom Kingdom muss allerdings erst freigespielt werden. Für heutige Maßstäbe etwas dürftig!

Kollektionen: nicht vorhanden

PRÄSENTATION: ★★★☆☆

Grafik: Durchschnittliches bis gutes N64-Niveau. Einige Effekte und Hintergründe sind schön anzusehen.

Sound: Sehr gut! Viele Melodien aus berühmten Nintendo-Spielen treffen aufeinander. Auch die Sounds machen was her.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

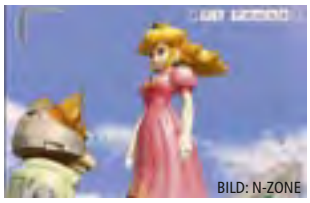


BILD: N-ZONE

SUPER SMASH BROS. MELEE

System: GameCube (2002)

SINGLEPLAYER: ★★★★☆

Classic: Diesmal warten 8 Herausforderungen auf euch, zwischendurch müsst ihr drei Bonus-Runden knacken. Der letzte Boss: Master Hand.

Adventure: Ein einfacher Abenteuermodus mit wenigen Jump&Run-Passagen, für den man etwa 20 Min. braucht. Der geheime Endboss ist Giga-Bowser.

Event-Matches: Satte 51 Missionen gab das GameCube-Spiel her. Nur einzeln ohne Partner spielbar.

MULTIPLAYER ★★★★★

Battle-Modus: Der traditionelle Kern des Spieles. Auch wenn der Einzelspielermodus ausgebaut wurde, blieb die Battle-Variante der ultimative Schlafräuber.

Special-Battles: Viele Alternativ-Battles, darunter der Giant-Melee, der Stamina-Modus und die Invisible-Variante

Online-Modus: nicht vorhanden

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gleicht dem Vorgänger fast aufs Haar. Jeder Charakter hat zwar dasselbe Steuerschema, aber andere Attacken.

Schwierigkeitsgrad: Im Vergleich zu Teil 1 deutlich härter. CPU-Gegner auf Level 9 haben deutlich mehr auf dem Kasten. Spielgeschwindigkeit ist gestiegen.

Balance: Nicht so gut gelungen. Manche Charaktere wie Pichu, Mewtu oder Bowser sind für die übermächtigen Kaliber oftmals nur Kanonenfutter.

Techniken: Deutlich mehr Manöver! U. a. ist es möglich, in der Luft/am Boden seitlich auszuweichen. Viele Profi-Techniken!

UMFANG ★★★☆☆

Charaktere: 14 von Anfang an verfügbare Charaktere, 11 weitere konnten freigeschaltet werden.

Stages: 18 Stages stehen euch von Anfang an zur Verfügung, 11 versteckte Areale könnt ihr freischalten. Sämtliche Schauplätze sind sehr hektisch und beweglich.

Kollektionen: Das Spiel beinhaltet fast 300 Trophäen, die ihr sammeln könnt. Diese können aus allen Winkeln betrachtet werden und sind in Textform beschrieben.

PRÄSENTATION: ★★★★☆

Grafik: Sehr hübsch, extrem detaillierte Charakter-Animationen und schicke Hintergründe

Sound: Fantastisch! Selten bot ein Spiel so viele grandiose, hochwertige Melodien. Einige Arenen hatten sogar zwei Melodien.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BILD: NINTENDO

SUPER SMASH BROS. BRAWL

System: Wii (2008)

SINGLEPLAYER: ★★★★½

Classic: Es hat sich nichts verändert. Wieder warten insgesamt 11 Levels und die finale Master Hand darauf, bewältigt zu werden.

Adventure: Ein komplexer Subraum-Emissär, der einer Story folgt und eine Spielzeit von etwa 8 Stunden bietet. Auch zu zweit im Koop-Modus spielbar.

Event-Matches: Durch den Kooperativ-Modus deutlich mehr Event-Matches als in *Melee*. Zu zweit spielbar!

MULTIPLAYER ★★★★★

Battle-Modus: Es hat sich nichts geändert. Der Mehrspielermodus ist wie schon in Teil 1 und 2 das unangefochtene Highlight des Spieles. Hier geht die Post ab!

Special-Battles: Alle Möglichkeiten des Vorgängers und mehr. Diesmal sind die Specials untereinander kombinierbar.

Online-Modus: Die normale Battle-Variante, nur über Internet. Kommunikationsmöglichkeiten gibt es, aber ihr könnt als Zuschauer anderen Kämpfen beiwohnen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Identisch mit der Tastenbelegung aus *Melee*. Spielbar mit Wii-FB, Wii-FB/Nunchuk, Classic- und GC-Controller.

Schwierigkeitsgrad: Einen Tick schwieriger als *Melee*. Level-9-Gegner sind noch gerissener, der Singleplayer-Part ist unterm Strich auch etwas kniffliger.

Balance: Sehr gut gelungen – besser als in *Melee*! Fast ausnahmslos ist jeder Charakter jedem gewachsen. Die ideale Voraussetzung für faire Online-Kämpfe.

Techniken: Es gibt nahezu keine Profi-Techniken. Standard-Manöver wie Angriff und Verteidigung sind jedoch enthalten.

UMFANG ★★★★★

Charaktere: Zu Beginn stehen euch 21 Spieler zur Auswahl, weitere 14 sind geheim.

Stages: Um Längen besser als in *Melee*! Anfangs gibt es 23 Arenen, zusätzlich könnt ihr 7 weitere freischalten. Hinzu kommen knapp ein Dutzend Melee-Stages.

Kollektionen: Mehr Trophäen als im Vorgänger plus eine ähnlich große Sticker-Sammlung. Zusätzlich können Musik-CDs eingesammelt werden.

PRÄSENTATION: ★★★★½

Grafik: Geschmeidige Animationen und grandiose dynamische Hintergründe, wie aus dem Bilderbuch

Sound: Ein Traum! Mehr als 300 teils orchestrierte, teils von einem Chor gesungene Tracks von fast 40 Komponisten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Geändert hat sich nach nun fast zehn Jahren nichts. *Super Smash Bros. Brawl* bietet immer noch denselben brillanten Kern, der schon die beiden Vorgänger zu absoluten Mehrspieler-Highlights machte. Aber diesmal gibt es noch mehr von allem.

CHRISTOPH KRAUS
ist der 36. freispielbare Kämpfer.

Brawl beweist, dass es sich lohnt, lange genug zu warten, bis alle Zutaten aufeinander abgestimmt sind: Modi, Charaktere, Gimmicks und Präsentation stimmen perfekt überein. Der Wii-Prügler ist kein „neues" *Melee*, sondern in allen Belangen frischer, spritziger, moderner und vor allem größer! Für Vollblut-Fans gibt es einige fantastische Momente – beispielsweise wenn der Starfox-Panzer unerwartet ins Bild schießt oder wenn Snake in bester Shooter-Manier Schüsse auf die übrigen *Smash*-Brüder feuert. Schon aufgrund der freispielbaren Gimmicks seid ihr ewig lange beschäftigt. Genießt eure Freizeit, solange ihr sie noch habt!

FELIX KOTHE
wird auch „The Killer" genannt.

Als Veteran von *Super Smash Bros.* konnte ich es kaum abwarten, den neuen *Brawl*-Teil in die Finger zu kriegen. Und ich muss sagen: Ich wurde vom aktuellen Power-Prügler weder überrascht noch enttäuscht – und damit bin ich absolut zufrieden. Man könnte das Spiel auch als eine Art „Super Smash Bros. Melee 2" bezeichnen. Der Sprung, den das Franchise einst vom Nintendo 64 zum GameCube machte, ist in diesem Fall vom Cube auf die Wii nicht so bahnbrechend wie anno dazumal. Immerhin hat *Melee* die auf den ersten Blick recht banal wirkende, aber dennoch äußerst tiefgründige Spielmechanik nahezu perfektioniert. Dies, kombiniert mit 35 Charakteren und den superben Arenen, macht *Brawl* für mich zum besten *Smash Bros.*-Teil. Abschließend huldige ich dem Soundtrack, der dem wahr gewordenen Traum eines Spiele-Gourmets gleichkommt.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Gering
Europa-Termin:	6. Juni (unbestätigt)?
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Smash Bros. Melee

- Umfang zum Zungeschnalzen
- Gigantischer Soundtrack
- Unglaublich hoher Entdeckungsfaktor
- Steuerung mit Wii-FB nicht optimal

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 86% SOUND 95%

MULTIPLAYER **94%** SINGLEPLAYER **89%**

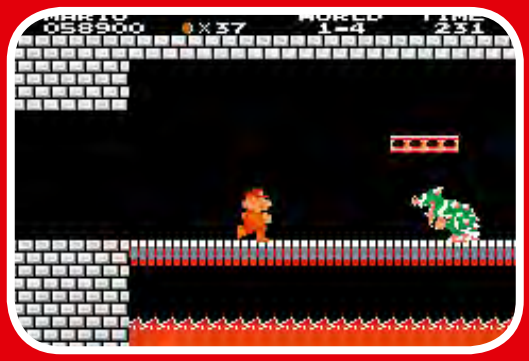
Melee war ein Blitzgewitter, Brawl ist der Orkan: Mehr Umfang, mehr Modi, mehr Multi-Spaß und mehr Motivation gehen nicht!

Der Nintendo-Helden-Karriere-Check

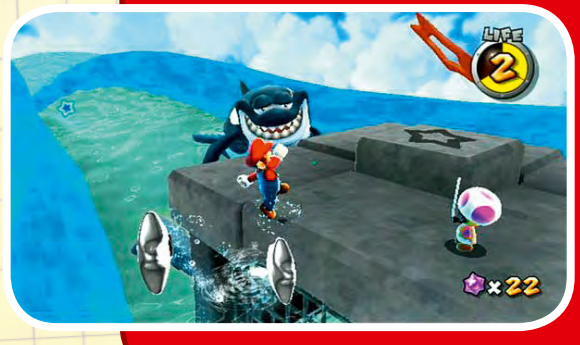
Die schonungslose Analyse: Wie erfolgreich waren und sind unsere Nintendo-Stars?

Mario

DIE ACHTZIGER:
Mit *Mario Bros.* begann 1983 auf dem Atari 2600 und in der Spielhalle der Siegeszug des Nintendo-Maskottchens Nummer 1. Zuvor spielte Mario nur die zweite Geige – und zwar als namenloses Hüpfmännchen im Plattformer *Donkey Kong*. Doch spätestens mit *Super Mario Bros. 2*, das für den westlichen und asiatischen Markt in unterschiedlichen Versionen erschien, und *Super Mario Land* grassierte die Mario-Manie überall! Die Begeisterung für den Klempner ging so weit, dass Mario sogar auf Müslischalen, Uhren, Bettdecken und Schlafanzügen posierte. Berühmtheits-Faktor: Volle Kanone! ★★★★★



DIE NEUNZIGER:
Mario, Mario, Mario – egal, ob man sich für Videospiele interessierte oder nicht, an diesem Helden kam niemand vorbei. Danny DeVito sollte im *Super Mario Bros.*-Kinofilm ursprünglich Mario spielen, schlug die Rolle aber letztlich aus. Tom Hanks war ebenfalls im Gespräch, forderte aber eine zu hohe Gage. Letztlich mimte Bob Hoskins den Nintendo-Star. Aber auch im Spielesektor war Mario das Maß aller Dinge: Ob *Super Mario World*, der 3D-Quantensprung *Super Mario 64* oder *Mario Kart 64*: Mario war einfach nicht vom Bildschirm wegzubekommen. Erst gegen Ende der Neunziger flauten die Neuankündigungen deutlich ab. ★★★★½



DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
New Super Mario Bros. auf dem DS und *Super Mario Galaxy* auf der Wii beweisen: Mario hat's immer noch drauf! Es sieht so aus, als hätte der Klempner die N-ZONE-Hit-Awards regelrecht abonniert. Doch Halt! *Super Mario Ball* ist gefloppt, an *Mario vs. Donkey Kong* erinnern sich nur beinharte Freaks und *Mario Party* verkauft sich zwar blendend, lässt aber spielerische Frische vermissen. Wir haben den Eindruck, dass sich Mario in letzter Zeit häufig unter Wert verkauft – war es wirklich notwendig, dass er als Snowboarder in *SSX Tricky* und als Basketballer in *NBA Street* auftaucht? Die Zukunft deutet aber weiterhin rosige Aussichten an: *Mario Kart Wii*, go! ★★★★½

Wario

DIE NEUNZIGER:
Der Lebenslauf dieses schnoddrigen Zwirbelbartträgers ist deutlich kürzer als Marios Vita. Der Grund: Warios erster Auftritt war erst 1992 in *Super Mario Land 2: Six Golden Coins*. Vorher musste Mario mit Bowser als Endgegner vorlieb nehmen. Doch Wario legte eine echte Turbo-Karriere hin – nach seinem Power-Debüt in *Super Mario Land 2* war er bei den Fans so beliebt, dass er kurzerhand seine eigene Spieleserie spendiert bekam: *Wario Land*. Vier Teile umfasst die Reihe – drei davon erschienen auf Game Boy und Game Boy Color, der vierte für Game Boy Advance. Was viele nicht wissen: Das beste Spiel, das es für die 3D-Konsole Virtual Boy gibt, heißt *Virtual Boy Wario Land*. Der Fettwanst ist eben unser aller Liebling! Gastauftritte in *Mario Kart 64, Mario Party* und weiteren Spielen machen außerdem deutlich, dass Wario nicht nur im Jump&Run-Genre eine gute Figur macht. So ist Wario einer der wenigen Nintendo-Stars, die als Nischencharakter eingeführt wurden und sich zum ganz großen Star mauserten. ★★★★★

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
So kraftvoll Warios Karrierestart auch war: Sonderlich viel ist von seinem Zauber nicht übrig geblieben. Spiele wie *Wario World* auf dem GameCube (das von Treasure entwickelt wurde) sind gefloppt und das jüngste Abenteuer *Wario: Master of Disguise* war spielerisch ein absoluter Rückschritt. Wir von der N-ZONE vergaben für das DS-Spiel gerade mal 70 Prozent. Allerdings ist Wario auf dem Bildschirm präsent wie nie zuvor: Ob *Mario Party, Mario Kart, Mario Golf* oder *Mario Strikers Charged Football* – der dicke Antiheld ist fast überall dabei. Vielleicht lieben wir Wario deshalb: Er ist von Grund auf unsympathisch, aber doch irgendwie ein netter Kerl – ein Zwiespalt, den nur Wario schafft! ★★★★★

Fox McCloud

DIE NEUNZIGER:
Ebenso wie Wario ist auch das *Starfox*-Franchise recht jung: Erst 1993 wurde *Starfox* auf dem Super Nintendo veröffentlicht (in Europa aus namensrechtlichen Gründen: *Star Wing*). Das Besondere: Das Spiel bot erstmals eine polygonale Grafik, die Weltraumgleiter wurden also dreidimensional dargestellt. Das war zu der damaligen Zeit absolut revolutionär. Anschließend wurde es lange Zeit ruhig um Fox McCloud, den Anführer der Truppe. Erst *LylatWars* (in Japan: *Starfox 64*) war der nächste Teil der Serie, jedenfalls offiziell. Denn was viele nicht wissen: Ursprünglich sollte 1995 *Starfox 2* für Super Nintendo erscheinen, diesmal sogar mit Zweispieler-Modus. Das Spiel wurde auf Messen gezeigt, in der Presse vorgestellt, doch kurz vor dem Release legte Nintendo die Auslieferung auf Eis. Findige Branchen-Insider machten jedoch den Programmcode ausfindig und pressten ihn auf Modul. Wir sind stolz darauf, euch in Zusammenarbeit mit www.starfoxfans.de einen exklusiven Screenshot aus dem nie erschienenen Spiel zu präsentieren. Danke, Steffi! ★★★★★

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Habt ihr *Starfox Assault* gespielt? Und wie sieht es mit *Starfox DS* aus? Wenn ihr beide Spiele nur vom Hörensagen kennt: So schlimm ist das nicht. Die beiden Action-Flug-Shooter haben zwar völlig zu Recht im N-ZONE-Test gut abgeschnitten – aber eben nur „gut". Von den Vorgängern waren wir deutlich höhere Maßstäbe gewohnt. Was wir bei den neuen Spielen vermissen, ist eine gewisse Einzigartigkeit: *LylatWars* war das erste Spiel mit Rumble-Pak-Unterstützung. *Starfox* führte den Super-FX-Chip ein und ermöglichte nie dagewesene Polygon-Effekte auf einer Nintendo-Konsole. Die neuen Teile lassen diese Innovation vermissen. Einzig *Starfox Adventures* zeigte nochmal, was Fox McCloud drauf hat – wir wollen mehr davon! ★★★★★

Mario Kart Wii

Von der Galaxie auf die Rennpiste: Mario ist einfach nicht zu bremsen! Wir haben neue Bilder und Infos zur Wii-Rüpel-Raserei parat.

Fakten

- Ihr könnt mit euren Miis fahren.
- Online mit 12 Fahrern spielbar
- Jeder Fahrer hat anfangs 6 Vehikel
- Eigener Wii-Kanal für Chats, Statistiken u. a.
- 16 neue Strecken, 16 Retro-Pisten

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Da haben wir sie wieder, die Star-Allüren: Eigentlich ist Mario ja ein ganz netter Kerl. Er rettet voller Hingabe alle Jubeljahre sein Prinzesschen, kloppt sich ohne mit der Wimper zu zucken mit dicken Schildkröten und hat in *Super Mario Sunshine* sogar ein Herz für die Natur bewiesen. Würdet ihr auf die Idee kommen, dass jemand, der voller Gutmütigkeit auf der Isla Delfino mit einer Wasserspritze für Reinheit sorgt, den Boden unter den Füßen verliert? Doch in *Super Mario Galaxy* hat der Klempner tatsächlich jegliche Haftung verloren. Raus aus dem Pilzkönigreich, weg von der Erde und ab in den Weltraum – ein ganz schön großer Sprung für einen Sanitärreiniger! Doch so schnell, wie Mario die Erdbahn verlassen hat, kommt er auch wieder runter von seinem Höhenflug. Denn *Mario Kart Wii* spielt ausschließlich am Boden. Die Gesetze der Schwerkraft kommen diesmal nur beim Kurvendriften zum Tragen. Wir sind froh, dass unser Mario wieder ins Kart zurückgekehrt ist und jetzt heizen wir euch mit neuen Infos und Strecken-Analysen mächtig ein. 3… 2… 1… Go!

GEIST-REICHE NEUERUNG

Kenner der *Mario Kart*-Serie dürften sich in der Wii-Version über viele Kleinigkeiten freuen, die wir schon an den Vorgängern schätzten. Erinnert ihr euch noch an die Geist-Speicherfunktion in den Zeitrennen? Ähnlich wie bei *Mario Kart 64*, *Double Dash!!* und Mario

So spielt es sich mit dem Wii-Lenkrad

Erste Eindrücke zu Nintendos neuem Zubehör für Casual Gamer

Jüngst hatten wir die Gelegenheit, das Wii-Lenkrad in den Händen zu halten. Da das Zubehör *Mario Kart Wii* beiliegen wird, haben wir natürlich sofort einen kritischen Blick auf das Plastikteil geworfen. Eines vorweg: Das Wii Lenkrad bringt keinerlei Extra-Funktionen mit, sondern verbessert lediglich die Haptik des Controllers. Es lässt sich einfach besser greifen und intuitiver drehen. Außerdem ist es sehr sauber verarbeitet und sieht wirklich edel aus. Die B-Taste wird über einen großen Knopf an der Rückseite des Lenkrads angesprochen, die recht leicht erreichbar ist. Außerdem befindet sich an der linken Seite des Lenkrads ein Durchlass für den Infrarot-Sensor der Wii-FB. Alle Funktionen des Controllers bleiben also erhalten, ihr könntet also auch *Ghost Squad* damit spielen, es wäre halt sehr unbequem. Alles in allem geht es dem Wii-Lenkrad ähnlich wie dem Wii Zapper. Ihr braucht es nicht zwingend, es könnte euch jedoch einfach ein besseres Spielgefühl vermitteln.

MOO-MOO-WIESE Herrliche Idylle: Der Urahn dieser Piste war schon in Mario Kart 64 integriert. BILD: NINTENDO

Kart DS könnt ihr auch in *Mario Kart Wii* eure Bestzeiten sowie euer exaktes Lenkverhalten speichern und als Motivation für künftige Rennen nutzen. Ihr rast dann gewissermaßen nicht nur gegen die Uhr, sondern auch gegen euch selbst. Das Besondere: Diese Geistdaten lassen sich anschließend via Wi-Fi-Connection ins Internet übertragen. Wenn ihr euren Freunden also imponieren wollt, wie flott und fehlerfrei ihr gefahren seid, ist diese Upload-Funktion für euch sicher eine sinnvolle Neuerung.

Außerdem hat Nintendo im japanischen Fachmagazin *Famitsu* bestätigt, dass eure Zeiten auch in einer Online-Tabelle festgehalten werden – ähnlich wie bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Wer eine gute Rennzeit aufgestellt hat, kann sie also der ganzen Welt zugänglich machen – und damit mächtig Eindruck schinden.

JEDER CUP HAT SEINE BEREIFUNG

Eigentlich hatten wir vermutet, dass man wählen kann, ob man ins Kart steigt oder auf den Motorradsattel hüpft. In der 50- und 100-ccm-Klasse werden euch die Fahrzeuge allerdings strikt vorgegeben. Erst in der 150-ccm-Klasse könnt ihr wählen, mit welchem Vehikel ihr unterwegs sein wollt. Anfangs stehen jedem Fahrer jeweils drei Bikes und drei Karts zur Verfügung, jedes naturgemäß mit eigenen Eigenschaften. Auch der Spiegel-Cup wird vermutlich wieder integriert sein – das lässt jedenfalls ein uns vorliegender Menü-Screenshot vermuten, der die drei

Controller-Check

Wie steuert ihr Mario Kart Wii mit dem Wii-Lenkrad?

SCHÜTTELN: Befindet ihr euch auf einer Sprungschanze und reißt das Lenkrad nach oben, führt euer Fahrer einen Trick aus. Bei der Landung gibt's einen Turbo-Boost.

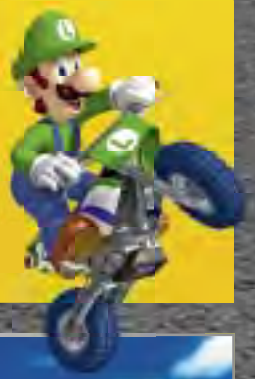
STEUERKREUZ OBEN: Items nach vorne werfen

STEUERKREUZ UNTEN: Items nach hinten werfen

LENKEN: Links- und Rechtsbewegungen des Lenkrads lassen euch in die jeweilige Richtung fahren. Zum Driften müsst ihr in Kurven einfach das Lenkrad ein paarmal hin und her bewegen und dann die Drifttaste loslassen.

ZIFFERNTASTEN: Hier wird Gas gegeben und gebremst.

NEIGEN: Zieht ihr das Lenkrad zu eurem Körper hin, legt euer Fahrer (sofern ihr das Motorrad gewählt habt) einen Wheelie hin.



DAS BIN JA ICH! Ihr könnt auch mit euren Miis antreten. Unsere Bilder zeigen jeweils das Mii, eine Profil- und Rückansicht. BILDER: NINTENDO

Cup-Arten sowie ein Fragezeichen-Feld zeigt. Aber der Spiegel-Cup ist ja auch keine besondere Überraschung.

ONLINE-ORGIE

Dass sich offiziellen Presse-Screenshots zufolge 12 Fahrer auf der Strecke tummeln und auch Buu Huu als Fahrer mit dabei ist, haben wir euch bereits in der November-N-ZONE verraten. Mitte Februar hat Nintendo neue Details preisgegeben und auch der frühe Release-Termin überraschte uns sehr. Schaltet ihr *Mario Kart Wii* zum ersten Mal ein, sind zunächst folgende Fahrer anwählbar: die beiden Klempnerbrüder, Prinzessin Peach (samt Baby-Version), Baby Mario, Toad, Wario, Waluigi, Koopa, Yoshi, Bowser und DK. Neu ist, dass ihr auch online gegen elf Fahrer antreten könnt, sogar mit zwei menschlichen Spielern am selben Bildschirm.

EIGENER WII-KANAL?

Sogar einen eigenen Kanal im Wii-Hauptmenü wird es geben. Er widmet sich euren Online-Rankings, dient zum Chatten und verrät euch, ob eure registrierten Freunde gerade online sind. Auf unserer japanischen Redaktions-Wii-Konsole ist zum Beispiel schon der *Wii Fit*-Kanal installiert, der euch einen regelmäßigen Trainingsplan ausspuckt. So ähnlich wird auch der *Mario Kart*-Kanal aufgebaut sein. Nintendo hat auch angenkündigt, regelmäßige Turniere zu veranstalten. Diese könnten wie ein Bundesliga-„Turnierbaum" aufgebaut sein, was für uns eine ziemlich starke Vorstellung wäre. Das hatten wir schon bei *Mario Kart DS* vermisst.

Driften wie früher

Wir liefern euch drei Gründe, warum es gut ist, dass man Mario Kart Wii auch mit dem GameCube-Controller spielen kann.

GRUND NR. 1:
Super Smash Bros. Brawl hat's vorgemacht: Alternative Steuerungsmethoden kommen bei den Hardcore-Spielern gut an. Die *Mario Kart*-Lenkung nur mit Wii-Fernbedienung ist vielen Extremspielern zu einfach, deshalb wäre es schlau für Nintendo und gut für uns Spieler, wenn es vielfältige Steuermethoden gäbe.

GRUND NR. 2:
Für die Entwickler ist es kein großer Aufwand, den GameCube-Controller als Steuerinstrument einzubinden. Schließlich ist die Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk sehr ähnlich: Auch hier dient der Analogstick zum Lenken und die Tasten des Nunchuk für die Aktionskommandos.

GRUND NR. 3:
Nintendo muss aufpassen, dass Hardcore-Zocker nicht mit einem allzu simplen Gameplay vergrault werden. Bei *Super Mario Galaxy* und *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* haben wir von einigen Lesern gehört, dass ihnen das Spiel zu einfach ist, da Steuerungskniffe fehlen. Gerade das aber könnte durch die simplifizierte Wii-Fernbedienungs-Haltung eintreten. Indem das GameCube-Pad ebenfalls unterstützt wird, kommt man den Fans entgegen, ohne Casual Gamer zu verschrecken.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Dieser Screenshot verrät: Es wird einen vierten Cup geben. BILD: NINTENDO

PEACH-BEACH Eine der sechzehn Retro-Strecken ist Peachs Strand aus Double Dash! BILD: NINTENDO

» Der Mario-Kart-Kanal widmet sich euren Rankings, dient zum Chatten und verrät euch, ob eure Freunde gerade online sind. «

DICH KENN ICH DOCH!

Was die Rennpisten betrifft, herrscht jetzt Klarheit: Ihr dürft nicht nur auf 16 Wii-Pisten mächtig die Sau rauslassen, sondern auch auf ebenso vielen Retro-Strecken aufs Gaspedal drücken. Auch ein Großteil der neuen Cup-Bezeichnungen ist mittlerweile aus dem Sack – doch da gibt es wenige Überraschungen: Die Entwickler halten an den Namen fest, die seit *Mario Kart DS* etabliert sind. Soll heißen, ihr dürft auch diesmal am Panzer-, Bananen-, Pilz- und Blumen-Cup teilnehmen. Die zugehörigen Streckennamen haben wir ebenfalls schon herausfinden können. Welche Strecken tatsächlich in *Mario Kart Wii* zur Wahl stehen, verraten wir euch im Extrakasten. Dort konnten wir die Hälfte der 32 Pisten bereits entschlüsseln und zeigen euch Konzeptskizzen.

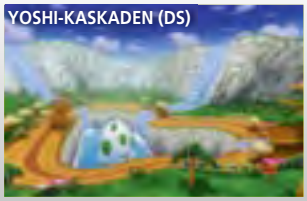
STUNTMAN MARIO

Doch auch die neuen Kurse machen hinsichtlich Streckendesign Lust aufs Cruisen. So flitzt ihr bei Toads Fabrik durch eine Maschinenlagerhalle, umrandet von wuchtigen Metrallrampen und zahlreichen Traktoren. Donkey Kongs Canyon wartet derweil mit Halfpipes am Pistenrand auf, wo ihr sogar Tricks ausführen könnt. War die Landung erfolgreich, schreit das geradezu nach einer spielerischen Belohnung in Form eines Turbo-Boosts. Eine weitere Besonderheit ist in *Mario Kart Wii* integriert: Schleicht sich ein gegnerisches Item von hinten an euch heran, wird dies anhand eines Symbols, das über dem Kopf eures Fahrers aufpoppt, sichtbar. Das ist

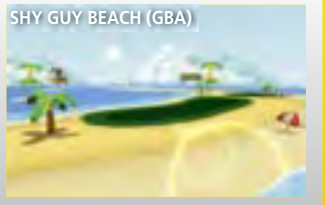
Das sind die Pisten von Mario Kart Wii

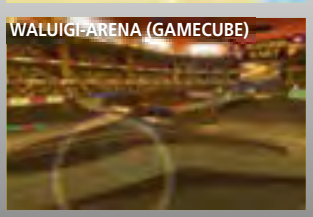
Wir haben recherchiert, analysiert, Retro-Konsolen angeworfen, übersetzt und kombiniert. Das Ergebnis ist eine (fast) vollständige Übersicht einiger Strecken aus Mario Kart Wii. Die Daten stützen sich auf offizielle Nintendo-Konzeptbilder und Angaben im japanischen Fachmagazin Famitsu (wiederum mit Infoquelle: Nintendo). Wie beim Lotto gilt: Alle Angaben ohne Gewähr, dafür mit viel Liebe bei der Recherche. Viel Spaß!

PANZER-CUP

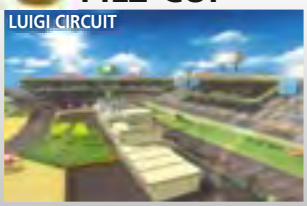


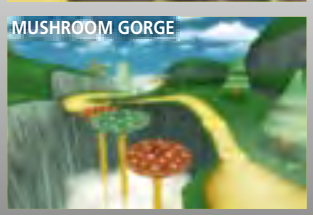
BANANEN-CUP



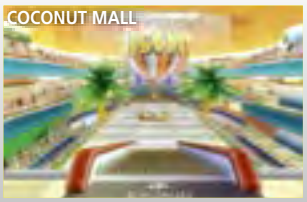


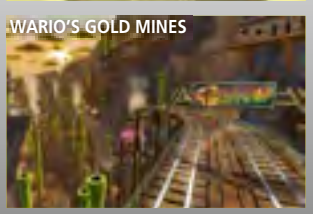
PILZ-CUP





BLUMEN-CUP





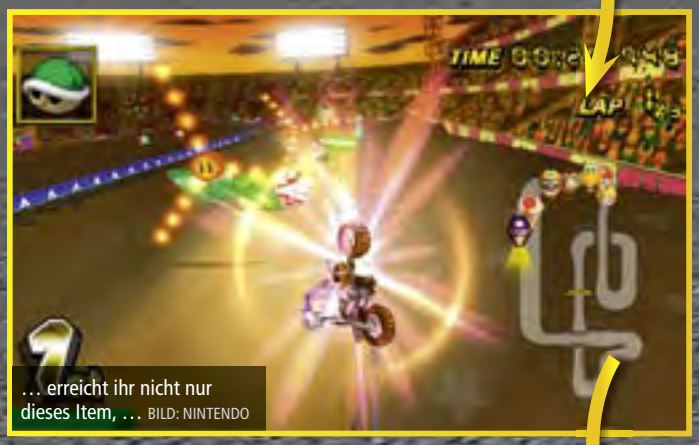
in etwa vergleichbar zum Windschatten-Feature in *Mario Kart DS*, wo auch schon ein entsprechendes optisches Symbol eingeblendet wurde. Auch der Lautsprecher eurer Wii-Fernbedienung gibt in dieser Situation übrigens ein kurzes Signal aus. Wir sind gespannt, welche Gameplay-Kniffe sich Nintendo sonst noch einfallen lässt. Fakt ist: Die Tricks lassen sich spieltechnisch sehr vielfältig einsetzen – denken die Entwickler vielleicht sogar über einen Stunt-Modus à la *Tony Hawk* nach?

STEUERUNG NACH BEDARF

Einige Geheimnisse haben wir beim Betrachten der offiziellen Pressebilder außerdem entdeckt: Ein Screenshot zeigt beispielsweise ganz klar den türkisfarbenen A-Knopf, wie ihn der GameCube-Controller besitzt. Rückblende: Schon auf den Nintendo-Bildern, die auf der Website zu *Super Smash Bros. Brawl* veröffentlicht wurden, war dieser Button eindeutig zu erkennen. Inzwischen hat Nintendo bestätigt, was wir vermutet hatten: *Mario Kart Wii* lässt sich nicht nur mit quer gehaltener Wii-Fernbedienung (oder in Kombination mit dem Wii-Lenkrad) steuern, sondern alternativ auch mit dem Nunchuk, dem Classic-Controller und dem klassischen GameCube-Pad. Eine ausführliche Bestandsanalyse liefert unser Extrakasten „Driften wie früher".

Und gleich noch eine Überraschung: Ihr werdet eure Miis aus dem gleichnamigen Kanal in *Mario Kart Wii* verwenden und

WALUIGI-ARENA Reißt ihr kurz vor einer Sprungschanze das Lenkrad nach oben, … BILD: NINTENDO



… erreicht ihr nicht nur dieses Item, … BILD: NINTENDO

… sondern legt auch einen Turbodrift hin. BILD: NINTENDO

WER FÄHRT WO? Cool: Einblendungen verraten, welcher Fahrer gerade in Führung ist. BILD: NINTENDO

» Wer nicht mit Mario, Luigi, Yoshi und Co. Kart fahren möchte, der steigt selbst in die Seifenkiste. «

MIT SCHMACKES Und weiter geht's! BILD: NINTENDO

bis zu vier Profile speichern können. Das ist ebenfalls neu, schließlich gab es in den Vorgängern lediglich einen Speicherstand. Genutzt wird dieser nun für persönliche Statistiken, zum Beispiel für die Anzahl gefahrener (und gewonnener) Rennen oder für die Geistdateien, die man auch ins Internet hochladen kann.

ICH FAHR SELBST!

Das Beste: Die Miis kommen nicht nur im Auswahlbildschirm eures Spielstands zum Einsatz, sondern auch als Fahrer bei den klassischen Versus-Matches. Wer also – wie bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* für die Wii – nicht mit Mario, Luigi, Yoshi und Co. Kart fahren möchte, der steigt eben selbst in die Seifenkiste! Aber das Beste: Es dauert nur noch wenige Wochen, bis *Mario Kart Wii* in Europa an den Start geht. Am 11. April, einen Tag nach dem Japan-Release, schwenkt Strecken-Schiri Lakitu wieder die „Go!"-Flagge. ■

VORSCHAU

MARIO KART Wii

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-12 (online)
Termin:	11. April 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Blitzstart der Mario-Kart-Seifenkisten: Das Wii-Rennspiel-Spektakel sieht okay aus und macht spielerisch seeehr viel Appetit auf mehr.

MONSTERWELLE Diese Szene erinnert stark an den Film The Day after Tomorrow, oder? BILD: NINTENDO

ACTIONREICH Ihr werdet euch auch Schusswechsel mit den Terroristen liefern. BILD: NINTENDO

Fakten

- Exklusiv für Wii
- Bereits 2006 angekündigt
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Trotz langer Entwicklungszeit wenig konkrete Infos

Disaster: Day of Crisis

Heute wärt ihr besser im Bett geblieben!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Erinnert ihr euch an die E3 2006? Bei der Wii-Enthüllung wurden zwei interessante Spiele vorgestellt, die eindeutig in die Gamer-Ecke gehörten. Eines davon war *Project H.A.M.M.E.R.*, in dem ihr einen muskelbepackten Hünen einen riesigen Hammer schwingen lasst. Inzwischen gilt das Spiel jedoch als aufgegeben und wir werden wohl nie mit einem übergroßen Hammer Chaos anrichten. Haben wir eigentlich Lust darauf? Vielleicht ist das ja einer der Gründe, wieso das Projekt eingestampft wurde. Das zweite Spiel, das 2006 präsentiert wurde, befindet sich aber nach wie vor in der Entwicklung: *Disaster: Day of Crisis* von Monolith Software, den *Baten Kaitos*-Machern. Für ein Wii-Spiel ist die Ankündigung nun schon erstaunlich lange her und neue Informationen sind sehr rar. Ein Grund, den Titel genauer unter die Lupe zu nehmen!

ALLES GEHT SCHIEF

Euer Ziel in *Disaster* ist zunächst einmal das blanke Überleben. Zahlreiche Naturkatastrophen erschüttern verdächtig zeitgleich die USA: Erdbeben, Tsunamis und Vulkanausbrüche. Dummerweise haben fiese Terroristen die Gunst der Stunde genutzt, um eine Atombombe zu klauen und damit die Regierung zu erpressen. Hier kommt ihr ins Spiel, denn ihr schlüpft in die Rolle von Ray, ein Elite-Kämpfer, und müsst es sowohl mit den Naturgewalten als auch mit finsteren Bösewichten aufnehmen. Dabei setzen die Entwickler voll auf Abwechslung: Ihr werdet mit eurem Auto vor einem Vulkanausbruch fliehen, einer Monsterwelle schwimmend entkommen und müsst Deckung suchen, wenn ein Erdbeben ringsum Häuser einstürzen lässt.

KEINE EDEL-OPTIK

Grafisch macht der Titel bislang keinen besonders aufregenden Eindruck. Die Spielfiguren, Umgebungen und Texturen wirken allesamt etwas grob und trist. Jedoch kann sich das alles ändern, wenn die Atmosphäre überzeugt. Wenn wirklich ständig etwas passiert, die Physik stimmt und die Personen schön animiert sind, könnte das Spiel wirklich packend sein. Wir fragen uns, wann wir endlich spielbare Eindrücke von *Disaster* gewinnen können. Das Konzept macht uns jedenfalls schon mal neugierig. Es hebt sich angenehm vom Baller-Einheitsbrei der Konkurrenz ab und scheint auch Adventure- und Geschicklichkeits-Elemente zu bieten. Wenn Nintendo das bisherige Tempo bei der Entwicklung beibehält, werden wir 2015 dann endlich schlauer sein. Okay, der war fies, aber angebracht! ■

VORSCHAU

DISASTER: DAY OF CRISIS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Software
Spieler:	1
Termin:	Unbekannt
Web:	www.nintendo.de

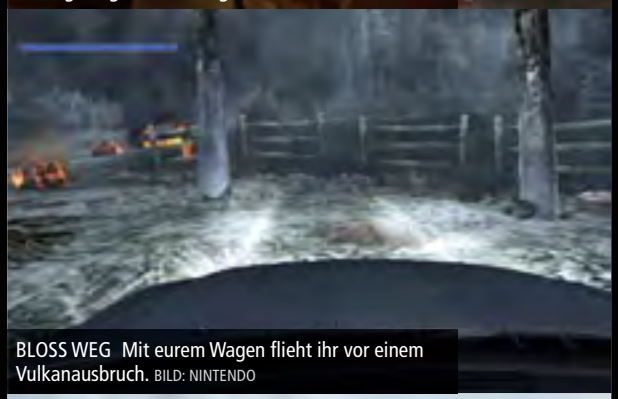
EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Mysteriös! Nach wie vor ist dieses Spiel ein großes Rätsel. Hoffentlich hat das große Schweigen keine qualitativen Gründe.

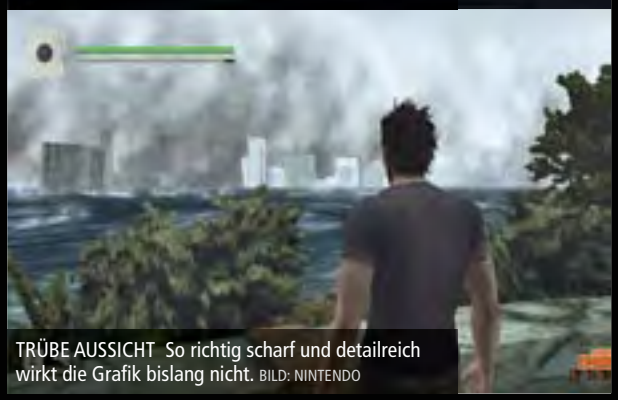
HEISS! Anscheinend wird es auch Cutscenes mit Controller-Schüttel-Einlagen geben. BILD: NINTENDO

LEBEN RETTEN Schön, dass das Spielgeschehen jede Menge Abwechslung verspricht. BILD: NINTENDO

ROTER FADEN Wir sind gespannt, wie die Story wird. Bislang klingt sie eher abgedroschen. BILD: NINTENDO



BLOSS WEG Mit eurem Wagen flieht ihr vor einem Vulkanausbruch. BILD: NINTENDO



TRÜBE AUSSICHT So richtig scharf und detailreich wirkt die Grafik bislang nicht. BILD: NINTENDO

INNOVATIV Während des Verhörs müsst ihr die markierten Stellen berühren. BILD: N-ZONE

ATMOSPHÄRISCH Die vereinzelt eingestreuten Render-sequenzen sehen sehr ansprechend aus. BILD: N-ZONE

ALTBEKANNT Bei Kennern wecken solche Szenen Erinnerungen. BILD: N-ZONE

ENTSCHÄRFT Auf Xbox 360 und PS3 war diese Übermacht größer. BILD: N-ZONE

Fakten

- Prequel der Heimkonsolenversionen
- Spielt im 12. Jahrhundert
- Lebhafte Soundkulisse
- Ansprechende Mixtur aus Hüpfelementen und Kampfsequenzen

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles

Zündet das Assassinen-Epos auch auf dem DS?

AUTOR: THOMAS STEUER

Wie schon bei den hauseigenen *Prince of Persia*-Titeln hat man sich bei Ubisoft auf eine übersichtliche und lineare Handheld-Fassung geeinigt, weshalb der Titel das Open-World-Prinzip des großen Bruders für Heimkonsolen getrost ignoriert.

Erneut schlüpft man in die Rolle des skrupellosen Auftragskillers Altaïr und bereist im Mittleren Osten des 12. Jahrhunderts dreidimensional gestaltete Levels aus einer zweidimensionalen Perspektive. Das Grundprinzip des Spiels besteht größtenteils daraus, von A nach B zu gelangen und dabei über Häuser zu springen, Fallen auszuweichen und allerhand weitere Geschicklichkeitspassagen zu absolvieren. Aufgelockert wird das Ganze durch zahlreiche Kampfsequenzen, für die ihr gleich zu Beginn des Spiels mit einem Schwert ausgerüstet werdet. Das Schleichprinzip des Vorgängers kommt dabei nur selten zum Einsatz. Ihr erhaltet zwar ebenfalls Aufträge, bestimmte Personen gezielt auszuschalten, sie werden allerdings erst zum jeweiligen Levelende fällig.

ANSPRECHENDE PRÄSENTATION

In Sachen Präsentation überlässt Ubisoft glücklicherweise nichts dem Zufall. *Altaïr's Chronicles* überzeugt mit hübscher 3D-Optik sowie schicken Rendersequenzen zum Vorantreiben der Handlung, die übrigens zeitlich vor dem Heimkonsolenableger spielt. Vor allem die Soundkulisse mit all ihren atmosphärischen Hintergrundgeräuschen trägt stark dazu bei, dass die Ortschaften lebendig und realistisch herüberkommen.

Leider erwies sich unsere Vorabversion als nicht zu 100 Prozent frei von kleineren Gameplay-Schwächen. Bei haarigen Sprungpassagen rutscht Altaïr nach der Landung gern noch ein kleines Stückchen weiter und damit oft in sein Verderben. Außerdem gehen die Kampfeinlagen noch nicht ganz so flüssig von der Hand. Gut gefallen hat uns die Einbindung des Touchscreens, der unter anderem dazu genutzt wird, Geiseln zu verhören.

Obwohl sich Assassin´s Creed für DS anders als die Heimkonsolenfassung spielt, steht uns ein sehr interessanter Titel ins Haus. Es bleibt zu hoffen, dass sich Ubisoft noch um die ein oder andere kleine Schwäche kümmert! ■

VORSCHAU

ASSASSIN'S CREED: A. C.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
Spieler:	1
Termin:	27. März 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Interessanter Genre-Mix mit ansprechender Optik, der allerdings noch unter Kinderkrankheiten zu leiden hat.

www.cynamite.de

Panik?

"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Endlich ist es so weit: Die Redaktion hat das heiß ersehnte *Smash Bros. Brawl* aus Japan bekommen und befindet sich seitdem im *Smash Bros.*-Fieber. Wie lange die Spieler hierzulande noch auf den Ausnahme-Prügler warten müssen, steht noch nicht offiziell fest. Allerdings haben wir den 6. Juni als Gerücht aufgeschnappt. Das Warten darauf und auch auf *Mario Kart* für die Wii lohnt sich, vor allem beim überraschend frühen Release-Termin von *Mario Kart Wii*!

Wii	Super Smash Bros. Brawl	6. Juni (unbestätigt)?	Beat 'em Up
Wii	Mario Kart Wii	11. April	Rennspiel
Wii	Super Mario Stadium Baseball	2008	Sport

SONIC

Hersteller: Nintendo

BILD: SEGA

Zurzeit erscheinen eine Menge *Sonic*-Titel, doch auf das Highlight, das Rollenspiel mit dem blauen Igel und seinen Freunden müsst ihr noch eine Weile warten. Doch wie wir in der Vorschau der letzten Ausgabe schon verraten haben, hat dieses Spiel eine Menge Potenzial!

DS	Sonic Chronicles	2008	Rollenspiel
DS	Sega Superstars Tennis	27. März	Sport
Wii	Sega Superstars Tennis	27. März	Sport

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Nintendo lässt seine Fans der beliebten *Pokémon*-Reihe nicht auf dem Trockenen sitzen und liefert ihnen regelmäßiges neues Futter. Dieses Jahr dürft ihr euch noch auf zwei *Pokémon*-Titel für den DS freuen!

DS	Pokémon Mystery Dungeon 2	2008	Action-Adventure
DS	Pokémon Ranger 2	2008	Action-Adventure

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Hersteller: Activision

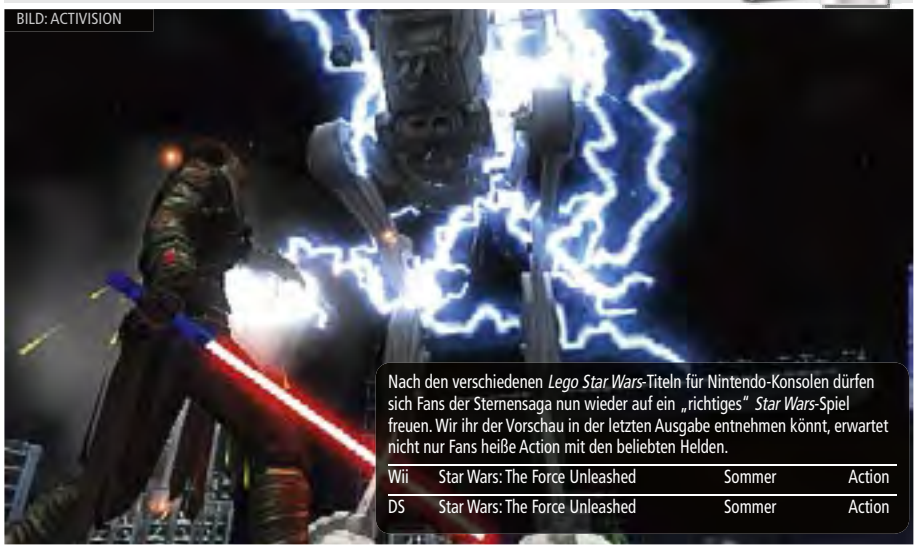


BILD: ACTIVISION

Nach den verschiedenen *Lego Star Wars*-Titeln für Nintendo-Konsolen dürfen sich Fans der Sternensaga nun wieder auf ein „richtiges" *Star Wars*-Spiel freuen. Wir ihr der Vorschau in der letzten Ausgabe entnehmen könnt, erwartet nicht nur Fans heiße Action mit den beliebten Helden.

Wii	Star Wars: The Force Unleashed	Sommer	Action
DS	Star Wars: The Force Unleashed	Sommer	Action

WII FIT

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Mit *Wii Fit* will Nintendo selbst Sportmuffel zur Bewegung animieren. Ob dies gelingt und wie das Board von anderen Spielen genutzt wird, ist im Gegensatz zum Releasetermin noch nicht bekannt: Startschuss ist der 25. April. In der nächsten N-ZONE gibt's den Test.

Wii Fit		25. April	Geschicklichkeit

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

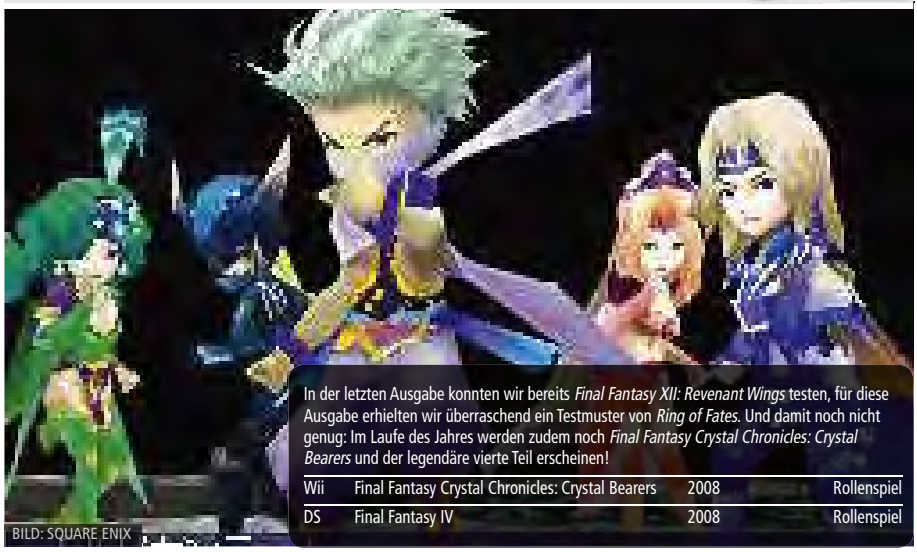


BILD: SQUARE ENIX

In der letzten Ausgabe konnten wir bereits *Final Fantasy XII: Revenant Wings* testen, für diese Ausgabe erhielten wir überraschend ein Testmuster von *Ring of Fates*. Und damit noch nicht genug: Im Laufe des Jahres werden zudem noch *Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers* und der legendäre vierte Teil erscheinen!

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

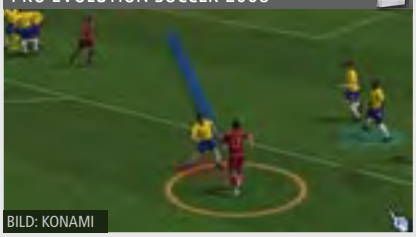


BILD: KONAMI

Hersteller: Konami
Termin: 27. März
Genre: Sport

Es ist so weit: Am 27. März erscheint Konamis Fußball-Dauerbrenner für die Wii. Ein Freudentag für Fußball-Fans!

BULLY: DIE EHRENRUNDE

BILD: N-ZONE

Hersteller: Rockstar Games
Termin: 7. März
Genre: Action

Freunde *GTA*-ähnlicher Spiele können ab Anfang März auf dem Pausenhof mehr oder weniger für Ordnung sorgen!

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart Wii	7
2	2	Super Smash Bros. Brawl	14
3	3	Wii Fit	5
4	5	Wii Music	2
5	4	Final Fantasy Crystal Chronicles: C.B.	3

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Fire Emblem DS	2
2	4	Final Fantasy IV	2
3	NEU	Dragon Quest Monsters: Joker	1
4	NEU	Lego Indiana Jones: Das Spiel	1
5	NEU	Denksport Center	1

* Platz des Vormonats

Termine

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

März

Dancing Stage: Hottest Party	20. März
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	07. März
Fire Emblem: Radiant Dawn	14. März
Fishing Master	06. März
Harvest Moon: Magical Melody	14. März
MX vs. ATV Untamed	Anfang März
Naruto Wii (Arbeitstitel)	28. März
Ninja Reflex	13. März
Pro Evolution Soccer 2008	27. März
Sega Bass Fishing	28. März
Sega Superstars Tennis	28. März
Worms: Odyssee im Wurmraum	28. März

April

Ferrari Challenge	04. April
Mario Kart Wii	11. April
Wii Fit	25. April

Mai

Boom Blox	08. Mai

2008 (Auswahl)

Bust A Move	2. Quartal
De Blob	2. Quartal
Kung-Fu Panda	Juni
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Sommer
Samba de Amigo	Frühjahr
Sports Island	2. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	Sommer
Super Smash Bros. Brawl	6. Juni (unbestätigt)?

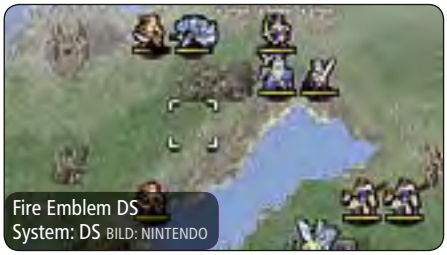
Nintendo DS

März

Assassin's Creed: Altair's Chronicles	27. März
Bomberman Land Touch 2	07. März
Denksport Center	20. März
Dragon Quest Monsters: Joker	14. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	21. März
Know-How der Zauberkunst	14. März
Meine Baby-Welt	02. März
MX vs. ATV Untamed	Anfang März
Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer	20. März
Ninja Reflex	13. März
Sega Superstars Tennis	28. März
Tina auf dem Bauernhof	Anfang März
Winx Club: Mission Enchantix	06. März
Yu-Gi-Oh! World Championship 2008	27. März
Zoo Tycoon 2	07. März

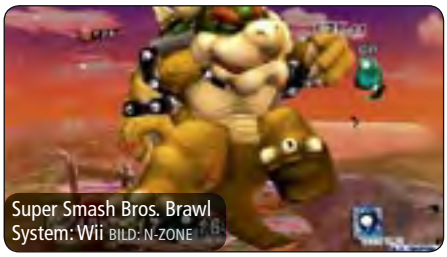
2008 (Auswahl)

Ace Attorney Apollo Justice	2008
Deadly Creatures	2008
De Blob	2. Quartal
Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Kung-Fu Panda	Juni
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	Sommer
Mein Life-Coach	2. Quartal
Mein Wortschatz-Coach	2. Quartal
New International Track & Field	2. Quartal
Pokémon Mystery Dungeon 2	2008
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Sommer
Time Hollow	2008
Tina in den Bergen	April



Fire Emblem DS
System: DS BILD: NINTENDO

Pro Evolution Soccer 2008
System: Wii BILD: N-ZONE



Super Smash Bros. Brawl
System: Wii BILD: N-ZONE

Charts

Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	WE	Wii Play	13
2	1	Super Mario Galaxy	3
3	9	Link's Crossbow Training	3
4	2	Mario & Sonic bei den Olympischen …	3
5	WE	RTL Winter Sports 2008	2
6	8	The Legend of Zelda: Twilight Princess	12
7	10	Smarty Pants: Das Besserwisserspiel	2
8	3	Mario Party 8	8
9	4	Big Brain Academy für Wii	7
10	WE	Pokémon Battle Revolution	2

LESER-CHARTS

Fünf Charts-Platzierungen, dreimal Mario. In den nächsten Wochen müssen Wii-Besitzer allerdings auf den Klempner verzichten, denn für *Mario Kart Wii* und *Mario Stadium Baseball* steht noch kein konkreter Europa-Termin fest.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Mario Galaxy	3
2	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	13
3	WE	Mario Party 8	6
4	3	Wii Sports	13
5	5	Mario & Sonic bei den Olympischen …	2

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	20
2	2	Augen-Training	7
3	WE	New Super Mario Bros.	15
4	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	1
5	4	Practise English! Face Everyday Situations	4
6	WE	Mario Kart	12
7	8	Animal Crossing: Wild World	21
8	WE	Nintendogs Labrador & Friends	17
9	Neu	Meine Tierpension	1
10	5	Mario Party DS	6

LESER-CHARTS

Wir lassen die Sektkorken knallen: *Mario Kart DS* ist diesen Monat ganze zwei Jahre in der DS-Hitliste vertreten! Bei *New Super Mario Bros.* dauert es immerhin noch noch gute acht Monate. Solche Dauerbrenner muss es öfter geben!

Platz	*	Titel	Monate
1	3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3
2	1	Mario Kart DS	24
3	WE	New Super Mario Bros.	16
4	5	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	6
5	WE	Mario & Luigi: Partners in Time	5

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	2	Wii Fit	Wii
3	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	DS
4	3	Wii Sports	Wii
5	Neu	L: The Prologue to Death Note	DS

USA-CHARTS

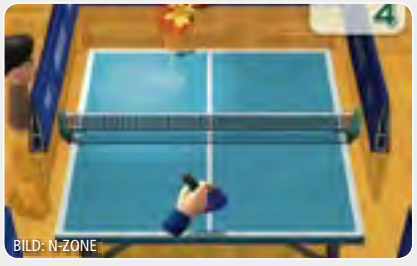


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	2	Wii Play	Wii
2	1	Super Mario Galaxy	Wii
3	3	Guitar Hero III: Legends of Rock	Wii
4	Neu	Mario Party DS	DS
5	4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours (dt.)	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

CONTRA 4 (DS)

BILD: N-ZONE

Thomas Eder

Ein netter Kollege hat mir das Spiel aus den Staaten mitgebracht – seitdem greife ich in meiner sehr knapp bemessenen Freizeit lieber zum DS als zur Wii!

SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

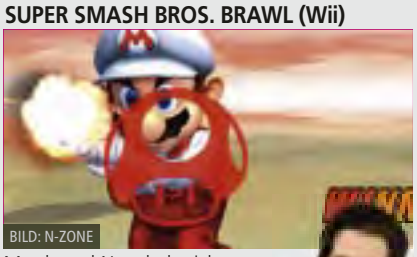
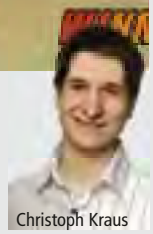


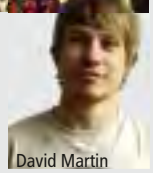
BILD: N-ZONE


Christoph Kraus

Marth und Ness habe ich freigespielt. R.O.B., Lucario, Ganondorf und weitere sind auch schon im Menü verewigt. Fehlen aber noch einige … Weiterzocken!

SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

BILD: NINTENDO


David Martin

Täglich rotiert das japanische *Super Smash Bros. Brawl* im Laufwerk meiner Wii. Hoffentlicht kommt Nintendos Edel-Prügler bald auch nach Deutschland!

NO MORE HEROES (Wii)

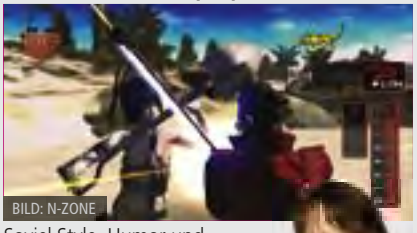
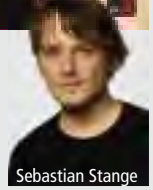


BILD: N-ZONE


Sebastian Stange

Soviel Style, Humor und Kreativität ist einfach genial. Das Design des Action-Games trifft meinen Geschmack einfach besser als viele andere Wii-Games!

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle DS-Spiele, die mit mehr als 70 % abgeschnitten haben!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cooking Mama	03/08		71%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Lucky Luke: Go West!	02/08	55%	70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
World Snooker Challenge 2007-2008	03/08	54%	57%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

REFERENZ JUMP & RUN
Super Mario Sunshine BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

REFERENZ ROLLENSPIEL
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor BILD: N-ZONE

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

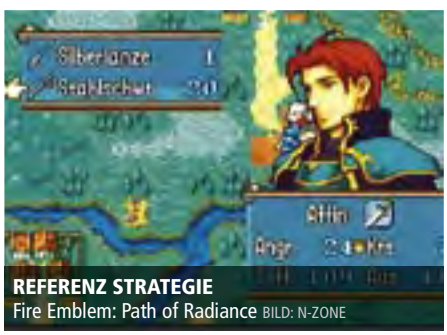
Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
SSX On Tour	11/05	90%
Aggressive Inline	09/02	89%



REFERENZ STRATEGIE
Fire Emblem: Path of Radiance BILD: N-ZONE

REFERENZ TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground 2 BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind.

Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: N-ZONE

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

In diesem kleinen Päckchen hat unser Japan-Korrespondent Sven etwas ganz Großes verschickt: Unser bester Mann in Tokio hat sich die Nacht um die Ohren geschlagen, um *Super Smash Bros. Brawl* am ersten Tag in die Finger zu bekommen. Es war zwar ganz schön knifflig, ein Exemplar zu ergattern, aber der Einsatz hat sich gelohnt. Du bist unser Held, Sven!

Zweite Woche

Daumen hoch! *Super Smash Bros. Brawl* landet exakt vier Tage später bei uns in der Redaktion. Tom lässt sich zu einem spontanen Foto-Shooting hinreißen und auch Christoph zeigt sich darauf sichtlich euphorisch. Ob die gute Laune anhält, wenn das Schreiben des Zehn-Seiten-XXL-Mega-Superduper-Extra-Hardcore-Ultra-Tests auf dem Plan steht? Doch erst einmal ist ausführliches Probespielen angesagt und da finden sich immer Mitspieler. Als Lieblings-„Opfer" hat sich Christoph die gute Katharina ausgesucht – und kurz darauf gemerkt, dass wohl eher ER das Opfer ist.

Dritte Woche

Es ist zwar ziemlich cool, im stillen Kämmerchen den Megaprügler schlechthin zu testen, aber wir wollen auch euch an diesem Fest teilhaben lassen! Deshalb haben wir drei Leser in die Redaktion eingeladen, die *Brawl* einen Tag lang mit uns zocken. Einer von ihnen, der gute Mike, durfte sogar die Aufzeichnungen für unsere DVD übernehmen, während die beiden Thomasse die Zeit für noch mehr Spieleindrücke nutzten. Was die drei von Nintendos Megaprügler halten, lest ihr im Test. Ach so, der will ja auch noch geschrieben werden – 15.000 Zeichen sind angesagt. Holla die Waldfee!

Vierte Woche

„NIE MEHR *Smash Bros.*!", stöhnt Christoph am Montagmorgen nach einer durchgeackerten Nacht. Sebastian und Tom nutzen die Chance und belagern für einen Tag den Präsentationsraum. Tja, Pech gehabt! Zum Glück ist Christoph inzwischen wieder infiziert. So schnell geht das!

CHOOSE YOUR CHARACTER Eigentlich sollte dieser Screenshot nie an die Öffentlichkeit gelangen, aber hier ist er: Per Cheat aktiviert ihr die WAHREN Smash Bros.! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… hat trotz aller Hektik im Redaktionsalltag dem Winterspeck den Kampf angesagt. Jetzt heißt's fit für die Wellenreiterei zu werden.

CD-TIPP:
Atreyu – The Best of Atreyu

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… steht auf glitzernde Extra-Sonder-Superduper-2-Disc-Bonus-DVD-Stahlboxen. Warum gibt's sowas nicht für Wii-Spiele?

CD-TIPP:
Ace Troubleshooter: It's Never Enough

SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

… schaute sich ausführlich auf der Nürnberger Spielwarenmesse um und fand dort witzige Ramsch-Konsolen im Wii-Look. Schade, dass Fotos verboten waren.

MUSIK-TIPP:
The Beta Band

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

… freut sich jeden Abend auf die zwei Fellbündel in ihrer Wohnung. Und muss jetzt schon schlucken, wenn sie an ihren miezenfreien Mai-Urlaub denkt.

SPIEL-TIPP:
Nitrobike

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… kommt an einer täglichen Partie *Super Smash Bros. Brawl* nicht vorbei und macht sich somit heiß für den hoffentlich baldigen Europa-Release. Yeah!

RETRO-TIPP:
Theme Park

DAVID MOLA
26, Layouter

… schleppt sich kränkelnd von Tag zu Tag und versucht seine Abwehrkräfte mit einer Partie *Panzer Tactics DS* auf die Schlacht gegen Viren vorzubereiten.

CD-TIPP: Opeth – The Roundhouse Tapes

So testen wir

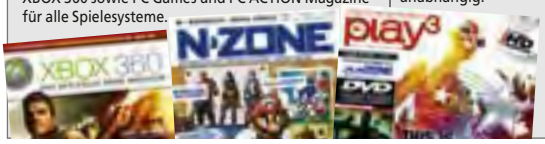
Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

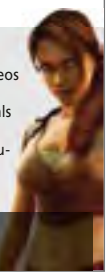
Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.





TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST No More Heroes BILD: N-ZONE

Wii

42 Pro Evolution Soccer 2008
46 No More Heroes
50 Bully: Die Ehrenrunde
54 Fire Emblem: Radiant Dawn
56 Worms: Odyssee im Wurmraum
57 Nitrobike
58 Sonic Riders: Zero Gravity
58 Bleach: Shattered Blade
59 Dragon Blade: Wrath of Fire
59 Fishing Master

Nintendo DS

60 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
64 Dragon Quest Monsters: Joker
66 Mathematik-Training
68 Naruto
69 Shrek: Oger und Dresel
69 SpongeBob: Angriff der …

FORMATION Tüftelt erfolgversprechende Formationen aus und schießt eure Gegner aus dem Stadion! BILD: N-ZONE

TRIKOT-AUSWAHL Wählt eure Lieblingsfarbe, das Emblem und das Stadion eurer selbst erstellten Mannschaft. BILD: N-ZONE

Fakten

- Bombastischer Umfang
- Champions-Road-Modus
- Online-Mehrspieler-Modus
- Neuartiges Steuerungsschema
- Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten
- Technisch solide Optik

VIDEO AUF DVD

85% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Pro Evolution Soccer 2008

Die Spieler laufen in das ausverkaufte Stadion ein: Gelingt PES 2008 der Wii-Einstand?

AUTOR: DAVID MARTIN

Schon seit vielen Jahren beglückt uns Entwicklerlegende Shingo „Seabass" Takatsuka mit seiner *Pro Evolution Soccer*-Reihe – und jetzt endlich rollt der Ball auch auf Nintendos Wii-Konsole. Gelobt von der Fachpresse, erschien *Pro Evolution Soccer 2008* bereits im vergangenen Jahr unter anderem für Xbox 360 und PlayStation 3. Während sich Besitzer jener Konsolen vor allem über das zackige Gameplay, neue Features und eine schnieke Optik freuen, versprach das Entwicklerteam für die Wii-Version einen wahrlich bahnbrechenden Ansatz: ein äußerst realistisches Spielgefühl, das per intuitive Schüttelbewegungen von Wii-Fernbedienung und Nunchuk zum großen Torfestival aufzutrumpfen versucht. Der Einsatz beider Controller in Kombination mit dem neuen Point-and-Drag-System soll euch die Kontrolle sowohl über den ballführenden Spieler als auch über die übrigen Teamkollegen erlauben.

AUF INS STADION

Sehen wir uns eine Spielszene an: Torwart und Spieler schauen sich erwartungsvoll in die Augen, die Zuschauer blicken gespannt auf den Elfmeterpunkt, die knisternde Atmosphäre im Stadion erreicht ihren Höhepunkt. Die 90. Minute ist angebrochen: Der Elfmeter entscheidet über Sieg oder Niederlage – die Kommentatoren Hansi Küpper und Wolf Fuss können sich vor Spannung kaum noch halten. Unser Elfmeterkiller legt sich den Ball zurecht und nimmt Anlauf. Schlotternd sitzen wir Redakteure vor dem Fernseher und rufen: „Mach ihn rein, los!" Ob er das Leder im Kasten versenkt?

DIE STEUERUNG – TOP ODER FLOP?

Bevor ihr in den Genuss eines solchen Momentes kommt, absolviert ihr zunächst das Eröffnungstraining. Dort zeigt euch ein Spezialist die Grundsteuerung wie Dribbel-Training, Passspiel und Schusstechniken sowie das neue Point-

AUFSTELLUNG Serientypisch sind die Einstellungsmöglichkeiten bombastisch. Wählt Formation, Schützen und Co. BILD: N-ZONE

PASS Spielt den Ball in den freien Raum und schnappt euch das Rund mit einem anderen Spieler! BILD: N-ZONE

» Die Steuerung benötigt anfangs Routine, dann gestalten sich aber zackige Spielzüge. «

and-Drag-System. Der Coach beschreibt euch eingangs die Steuerung, die es dann in die Praxis umzusetzen gilt. Haltet ihr etwa beim Dribbeln den A-Knopf der Wii-Fernbedienung gedrückt und zielt mit dem Pointer in die gewünschte Richtung, richtet ihr das Fadenkreuz für einen Pass auf den anzuspielenden Spieler und drückt anschließend den B-Knopf. Das Ganze benötigt anfangs reichlich Übung und Routine, nach einer gewissen Einarbeitungszeit klappt das aber gut und die Spielzüge lassen sich damit enorm aufpeppen. Anschließend geht's auf zum Schusstraining. Für beinharte Schüsse, gefährliche Kopfbälle und akrobatische Seitfallzieher holt ihr euer Nunchuk von der Ersatzbank. Sobald euer Spieler vor dem Tor steht, richtet ihr den Pointer anhand der Wii-Fernbedienung in die gewünschte Ecke und kickt den Ball mittels intuitiver Schüttelbewegungen mit dem Nunchuk am Goalkeeper vorbei. Selbiges Schema findet auch bei Kopfbällen und Seitfallziehern Verwendung: Flankt das Leder einem Spieler zu und schüttelt anschließend das Nunchuk, um das Runde im Eckigen zu versenken. Wenn aber euer Gegenspieler am Drücker ist, müsst ihr natürlich versuchen, ihm den Ball abzuluchsen. Richtet den Pointer auf den ballführenden Gegner und haltet anschließend den A-Knopf gedrückt. Ein Kollege eurer Mannschaft sprintet dann sofort los und nimmt ihm die Lederknolle vom Fuß.

POMPÖSER UMFANG

Nachdem ihr die Trainingseinheiten mit Bravour absolviert habt, stellt ihr eure gelernten Fähigkeiten in einem Match unter Beweis. Für Anfänger empfiehlt es sich, erst einmal ein Freundschaftsspiel zu bestreiten, um sich mit dem Spielfluss vertraut zu machen. Jetzt kommt es darauf an, wie gut ihr euch das Steuerungsschema eingeprägt habt. Bevor es aber mit dem Kicken losgeht, wählt ihr zunächst eure Lieblingstruppe aus. In puncto Mannschaftslizenzen läuft das Wii-Pendant den Xbox-360- und PlayStation-3-Versionen in keinster Weise hinterher. Zwar gibt es recht wenige Teams, die über Original-Bezeichnung,

TRAININGSLAGER Hier erlernt ihr die neue Steuerung von Pro Evolution Soccer 2008. BILD: N-ZONE

AUSWECHSLUNG Hat ein Spieler eine schlechte Tagesform, wechselt ihr ihn mit einem Ersatzspieler aus. BILD: N-ZONE

ECKBALL Bei einer Ecke richtet ihr den Pointer auf den anzuspielenden Spieler. Köpft das Leder anschließend ins Tor! BILD: N-ZONE

TOP-SPIELER Tretet mit Stars aus aller Welt an und schießt euch durch etliche Ligen. BILD: N-ZONE

ELFMETER Auch bei Strafstößen zielt ihr mit dem Pointer auf das Tor! BILD: N-ZONE

» Der grandiose Umfang macht PES 2008 auch auf Wii zu einem Fußball-Erlebnis «

-Logo und -Spielernamen verfügen, dennoch dürfte euch die Entscheidung zwischen Topvereinen wie FC Barcelona, FC Chelsea und Bayern München nicht leicht fallen. Sobald ihr ein Team gewählt habt, sucht ihr euch das Stadion von den vielen aus, in dem ihr kicken wollt. Und dabei offenbart sich zugleich eine große Überraschung: In die Wii-Fassung haben es weitaus mehr Stadien geschafft als in die Versionen für Xbox 360 und PlayStation 3. Hinzugekommen sind etwa das Dortmunder Westfalenstadion sowie der Fußballtempel in Berlin, das Olympiastadion.

Anschließend wählt ihr einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus – von Anfänger bis Top-Spieler ist für jeden Fußballkünstler unter euch die passende Anforderung dabei. Doch auch langjährige *PES*-Experten sollten sich auf der Wii zunächst auf jeden Fall im Anfängermodus versuchen. Denn sobald die Kicker in das Stadion einlaufen, der Anpfiff ertönt und der Ball rollt, greifen eure einstudierten Fähigkeiten aus dem Eröffnungstraining. Zwar stellte sich die Steuerung im Anfangsszenario als eingängig und rasch erlernbar heraus, in der Hektik des Matches ist dies aber alles andere als leicht. Das gleichzeitige Zielen mit der Wii-Fernbedienung und das Schütteln des Nunchuks in Kombination mit einem flotten Passspiel erweist sich als äußerst knifflig – seid also nicht traurig, wenn ihr nicht sofort in Torjubel verfallt. Noch hastiger geht's in der Defensive zu: Stürmt ein Gegenspieler auf euren Kasten, nehmt ihr ihm den Ball vom Fuß, indem ihr – wie eingangs gelernt – den Pointer auf ihn richtet und den A-Knopf gedrückt haltet. So weit die Theorie. In der Praxis sieht das Ganze komplett anders aus: Verfolgt ihr das beschriebene Schema, sprinten eure Ballartisten zwar los, laufen eigenartigerweise aber selten zum gewünschten Ziel. Spätestens hier hätten wir uns ein alternatives Steuerungsschema gewünscht. Schade!

AUF ZUR WELTSPITZE

Herzstück des Spiels ist der umfangreiche Champions-Road-Modus. Hier besteht die Möglichkeit, selbst festzulegen, welchen Teamnamen, welches Trikot und Emblem euer Staraufgebot tragen soll. Des Weiteren habt ihr die Qual der Wahl, zwischen Teams aus Hauptstädten, originalen und vorgefertigten Clubs sowie selbst erstellten Mannschaften zu entscheiden. Ziel dieses Modus ist es natürlich, heißbegehrte Pokale zu gewinnen. Anfangs startet ihr in der Übungsliga, in der ihr euch gegen einfache Truppen mit dem Spiel vertraut macht. Nachdem ihr diese gemeistert habt, fliegt ihr fortan quer über den virtuellen Globus, um an Spitzenmatches teilzunehmen und schließlich Weltfußballmannschaft zu werden. Um das hochgesteckte Ziel zu erreichen, tüftelt ihr erfolgversprechende Strategien sowie Formationen aus und werbt die Top-Spieler anderer Mannschaften ab. Wollt ihr einen eurer Teamkollegen mit einem Freund tauschen, macht ihr euch den Speicherchip in der Wii-Fernbedienung zunutze. Speichert euren Kader

GRAFIK Die Grafik ist gelungen, könnte aber noch besser sein! BILD: N-ZONE

AUSWAHL Steht ihr vor dem Tor, richtet ihr den Pointer in die gewünschte Ecke und drückt ab! BILD: N-ZONE

auf der Fernbedienung, nehmt sie mit zu einem Freund und tauscht die Daten nach Belieben untereinander aus. Alternativ lässt sich das Ganze auch dank des WiiConnect24-Services über das Internet realisieren – toll!

MEHRSPIELER, TECHNIK UND CO.

Abseits internationaler Begegnungen stellt ihr euer Können in einer der vielen nationalen Ligen unter Beweis. Führt euren Lieblingsclub etwa in der spanischen, englischen oder französischen Liga an die Tabellenspitze.

Abgerundet wird der bombastische Umfang durch einen Online-Modus, bei dem ihr dank WiFi-Verbindung gegen Spieler in der Ferne antreten dürft. Leider waren zum Zeitpunkt unseres Tests die Server noch nicht online, weshalb wir den Online-Modus nicht auf Herz und Nieren testen konnten – einen entsprechenden Nachtest lest ihr in Kürze auf N-ZONE.de. Dennoch lässt sich der Titel auch lokal gegen seine Freunde spielen. Das funktioniert super und macht einen Heidenspaß.

Auch technisch dribbelt das Wii-Pendant von *Pro Evolution Soccer 2008* ganz vorn mit – sowohl optisch als auch in puncto Sound und musikalische Untermalung. Dank einer technisch soliden Optik, gelungener Spieleranimationen und pompöser Stadionatmosphäre lässt *PES 08* die Herzen eines jeden Fußballbegeisterten höher schlagen.

Lediglich die recht überladene Steuerung hätte mehr Feintuning verdient. Wer sich aber in die Bedienung hineinfuchst, wird das Leder selbst in hitzigen Elfmetersituationen ins Tor hämmern und in hemmungslose Jubelschreie verfallen. Der Wii-Einstand von *Pro Evolution Soccer* ist gelungen! ■

MANNSCHAFTEN In Sachen Lizenzen hält die Wii-Fassung mit den Xbox-360- und PS3-Versionen klar mit! BILD: N-ZONE

DAVID MARTIN
spielt auf der ganzen Welt.

Endlich hat es *PES 2008* auf die Wii geschafft! Das Training absolvierte ich zwar mit Bravour, doch in den ersten Partien fuchtelte ich meine Spieler sichtlich überfordert über den Rasen. Nach mehreren Matches und der Übungsliga im umfangreichen Champions-Road-Modus lief es dann aber rund – Hacke, Spitze und Tor!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Genre:	Sportsimulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. März
Web:	www.konami.de
Alternativen:	FIFA 08

- Riesiger Umfang
- Online-Modus
- Viele Einstellungsmöglichkeiten
- Steuerung schwer zu meistern

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 83% SOUND 80%

MULTIPLAYER **85%** SINGLEPLAYER **84%**

Gelungener Wii-Einstand der PES-Reihe. Lediglich die Steuerung hätte ein wenig Feintuning verdient.

DEFENSIV-VERHALTEN Um die Defensive zu beherrschen, bedarf es reichlich Routine. BILD: N-ZONE

No More Heroes

VIDEO AUF DVD

Zehn kleine Auftragsmörder …

Fakten

- Vom Killer-7-Macher Goichi „Suda51" Suda
- Viele Anspielungen auf Videogames und Popkultur
- Offene Spielwelt, dennoch recht linearer Verlauf
- Im Vergleich zur US-Version geschnitten
- Massenhaft Outfits freischaltbar
- Unterstützt 480p und Widescreen

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es gibt Spiele, die sind einfach anders. Sie lassen sich nur schwer in gewohnte Genres pressen, weil sie einfach auf eine völlig neue Art und Weise funktionieren. *Killer 7* für den GameCube war so ein Spiel. Visuell wurde da ein absolut abgefahrener Trip mitsamt einer bizarren Story serviert – ein Kunstwerk. Doch spielerisch war der Titel so simpel wie Knäckebrot. War er deswegen schlecht? Mitnichten! Gilt dieses Urteil nun auch für *No More Heroes*, den neuesten Streich des kreativ-verrückten Designers Goichi Suda?

DER KILLER-KILLER

Auf den ersten Blick ist das Wii-Abenteuer beeindruckend: Die Optik wirkt zwar sehr pixelig – und das wird im weiteren Spielverlauf nicht besser – und die Umgebungen lassen Detailreichtum vermissen, doch der Stil passt wie die Faust aufs Auge. Alles ist in einem extremen Cel-Shading-Look gehalten, der das Spiel zuweilen wie ein bewegtes Graffito wirken lässt. Außerdem ist Travis Touchdown, der Held der Story, herrlich arrogant und trottelig. Und er ist ein Gamer! Der junge Bursche ersteigert eines Tages ein Strahlenschwert und lernt außerdem die mysteriöse und unglaublich attraktive Sylvia kennen. Klar, dass da Travis' Hormone verrückt spielen und er sie beeindrucken will. Wie praktisch, dass sie ihm ein Attentat nahelegt, das der hoffnungsvolle Antiheld prompt erledigt. Wie sich herausstellt, war sein Opfer die Nummer 11 der US-Killer-Rangliste. Diese Erkenntnis lässt Travis einen herrlich unvernünftigen Plan schmieden: Er will die Nummer 1 werden! Er braucht ja „nur" die zehn Berufsmörder auf den Plätzen über ihm zu erledigen und dann wird Sylvia ihm gehören. Klare Sache! Also los, Zeit, ein paar Killer zu töten.

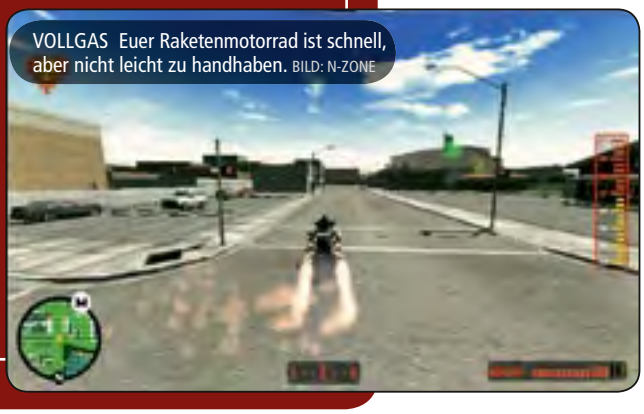
HERBE PATZER

Was „Suda 51" hier serviert, ist alles andere als Standardkost. Vielmehr gestaltet sich die Story als wilder Ritt durch ein völlig absurdes Abenteuer. Travis' großkotzige Art, schrille E-Gitarrenriffs, maßlos übertriebene Action-Einlagen, haufenweise Retrospiel-Anleihen, der stylishe Look und die kuriosen Bossgegner machen den Titel einzigartig. Doch leider gibt es auch einige herbe Design-Schwächen. Da wäre beispielsweise die Stadt Santa Destroy, die

BACK SUPLEX Mit der Zeit erlernt ihr immer mehr Wrestling-Moves. BILD: N-ZONE

AKKU-POWER Um euer Strahlenschwert aufzuladen, müsst ihr die Wii-FB schütteln. BILD: N-ZONE

KEIN DRUCKFEHLER Diesen Bosskampf bestreitet ihr tatsächlich teilweise über Kopf. BILD: N-ZONE



VOLLGAS Euer Raketenmotorrad ist schnell, aber nicht leicht zu handhaben. BILD: N-ZONE

Travis mit seinem Raketenmotorrad frei befahren kann. Eigentlich eine nette Idee, die auf Freiheit und Abwechslung à la *GTA* hoffen lässt, doch die Umgebung ist recht leer, optisch trist und bietet nur eine Handvoll verschiedener Aktivitäten. Auch das Motorrad lässt sich nur mit Übung und den richtigen Gesten gut steuern, die Kollisionsabfrage des Bikes kommt jedoch direkt aus der Videospiel-Hölle. Die Kämpfe sind monoton und simpel, zumindest wenn ihr die vielen „normalen" Mordaufträge ausführt, um euch den Zugang zum nächsten Killer-Duell zu verdienen.

Außerdem läuft das Spiel zuweilen etwas ruckelig und obendrein sind einige der Nebenjobs fast schon eine Frechheit – da ist ja *Pong* noch komplexer!

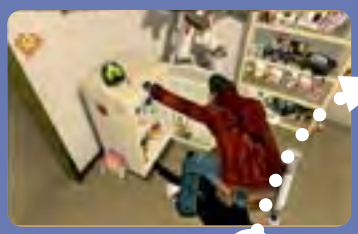
LEIDET MIT TRAVIS

Dennoch oder vielleicht sogar wegen dieser Schwächen ist *No More Heroes* liebenswert, denn man merkt dem Spiel an, dass einige dieser kleinen Spaßbremsen ganz bewusst nerven. Es geht hier um Stil und Atmosphäre und die hat der Titel – beispielsweise wenn ihr bei einem monotonen Job Autos durch Drücken der

SÜNDIGE SYLVIA Was hat diese Frau nur mit Travis vor? Fragt besser nicht! BILD: N-ZONE

Alltag in Santa Destroy

Auf dem Weg zur Nummer 1 der amerikanischen Killer müsst ihr immer wieder dieselbe Routine durchlaufen. Wir zeigen euch, wie der übliche Arbeitstag von Travis aussieht.



1

Rumgammeln
In eurer Wohnung könnt ihr den Kühlschrank plündern, euch Wrestling-Videos ansehen, mit der Katze spielen oder Klamotten wechseln. Dann seid ihr bereit für neue Taten.

2

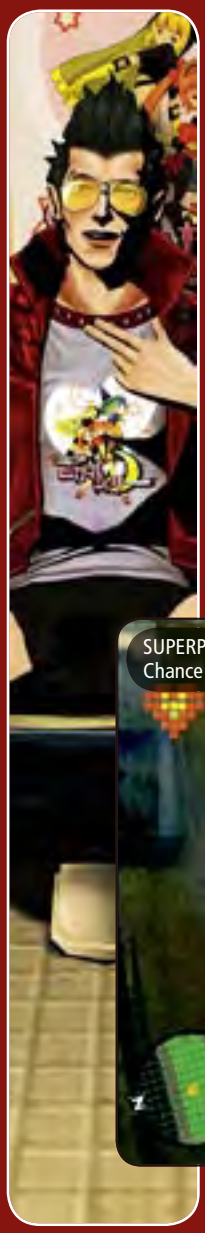
Geld verdienen
Mit Nebenjobs oder Kampfmissionen verdient ihr euch die Startgebühr für den nächsten Rangkampf. Diese Routine kann etwas öde werden.

Geld ausgeben
Bevor ihr in den Kampf startet, lohnt es sich, neue Teile für euer Beam-Katana zu kaufen und euch im Fitness-Studio zu stärken.

3

Einen Killer killen
Die Bosse sind immer wieder genial und jeder Kampf überrascht aufs Neue – besonders dieser hier! Mehr verraten wir besser nicht.

4



B-Taste betankt. In dem Moment ist auch Travis völlig angeödet, wieso sollt ihr also Spaß haben? Das ist gewagt, funktioniert aber erstaunlich gut. Genauso könnt ihr beim routinemäßigen Erledigen diverser Nebenaufgaben Travis' Ungeduld nachfühlen, der eigentlich schnellstmöglich Nummer 1 werden und mit Sylvia in die Kiste steigen will.

COOLE KÄMPFE

Ihr schwingt euer Beam-Katana – im Verlauf der Story könnt ihr auch neue Modelle oder Tuning-Teile kaufen – übrigens per Tastendruck. Die Sensoren der Wii-FB werden jedoch für die Wahl der Kampfstellung genutzt. Je nachdem, ob ihr die Fernbedienung senkrecht oder waagerecht haltet, benutzt Travis unterschiedliche Moves. Außerdem kann der Charakter Wrestling-Griffe ansetzen, die er durch das fleißige Ansehen von Videos erhält. Da sage noch mal jemand, fernsehen würde nicht bilden! Zwar ist das Move-Repertoire begrenzt, doch die Kämpfe sind trotzdem unterhaltsam. Das liegt vor allem an den diversen Schauplätzen, den seltsamen Gegnern und den herrlich übertriebenen Grafikeffekten. Spezialmoves füllen den Bildschirm mit Lichteffekten, erledigte Gegner zerbersten in gewaltigen Farbexplosionen und gewonnenes Geld hagelt als Münzschwarm über den Bildschirm. Allzu viel Tiefgang solltet ihr jedoch nicht erwarten, wildes Knöpfchendrücken führt ebenso zum Ziel wie überlegtes Vorgehen. Letzteres ist jedoch weitaus befriedigender. Die Endgegnerkämpfe sind das Highlight des Spiels. Ob Sprengstoffexpertin mit Kunstbein, verrückter Magier oder fieser Superheld – die Bosse bestechen durch kurioses Design und herrlich schräge Zwischensequenzen.

SUPERPOWER Bei jedem Kill habt ihr die Chance auf zufällige Spezialkräfte. BILD: N-ZONE

COOL Bei jedem Ladevorgang stoppt das Bild und verfärbt sich stilvoll. BILD: N-ZONE

REIZÜBERFLUTUNG Die Kämpfe lassen den Bildschirm nahezu ununterbrochen vor Effekten beben. BILD: N-ZONE

STIL SIEGT ÜBER SUBSTANZ

Schade, dass es zwischen diesen Highlights immer wieder Längen gibt. Zusammen mit den kleineren Macken dürfte das Spiel all jene abstoßen, die eine ernsthafte Alternative zu *GTA* erwartet haben. Wer das Spiel jedoch als Kunstwerk begreift und die übertriebene Präsentation mag, findet hier ein wirkliches Kleinod. Kein anderes Wii-Spiel ist so konsequent anders, was *No More Heroes* zu einem Segen für die Konsole macht, deren Line-up zunehmend von Multiplattform-Titeln, Filmumsetzungen und simplen Partyspielen dominiert wird. Es ist eine Ode an die Gamer und macht ebensolchen sicher Spaß. Den Hit-Stempel können wir jedoch nicht zücken – dafür sind die spielerischen Mängel zu gravierend. Wäre es ein „normales" Spiel, wäre die Wertung sicher noch deutlich schlechter. Doch hier siegt der Stil eindeutig über die Substanz. Respekt, „Suda51". Respekt! ■

SEBASTIAN STANGE
sucht bei Ebay Laserschwerter.

Holla, die Waldfee! *No More Heroes* trifft meinen Geschmack punktgenau. Seltsam, dass ich dafür auch grobe Macken verzeihe. Aber es geht mir halt darum, mich von einem Videospiel in eine andere, unterhaltsame Welt entführen zu lassen. Und Santa Destroy ist eine der krassesten und coolsten, die ich jemals besucht habe.

NO MORE HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Grasshopper Manufacture
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. Februar 2008
Spieler:	1
Web:	www.no-more-heroes.co.uk
Alternativen:	Bully: Die Ehrenrunde

- Abgefahrene Optik
- Gute Nutzung von Wii-FB und Nunchuck
- Geniale Story
- Teils krasse Designschwächen

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
80%	83%	86%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	81%

Ein Spiel wie ein Punk-Konzert: wild, laut und abgefahren. Das entschädigt für manchen Makel.

*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

mobileunlimited
Spiel mobil

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche
Sende: AOA + Code an 85999*
Beispiel: AOA 141
www.mobileunlimited.de

GAME-CODE: **115**

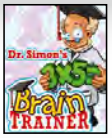
GAME-CODE: **142**

GAME-CODE: **141**

GAME-CODE: **078**

GAME-CODE: **068**

GAME-CODE: **058**



GAME-CODE: **019**

GAME-CODE: **080**

GAME-CODE: **021**

GAME-CODE: **051**

GAME-CODE: **024**

GAME-CODE: **009**

GAME-CODE: **056**

GAME-CODE: **060**

GAME-CODE: **032**

GAME-CODE: **077**

GAME-CODE: **008**

GAME-CODE: **002**

GAME-CODE: **013**

GAME-CODE: **114**

GAME-CODE: **037**

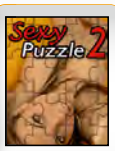
GAME-CODE: **036**

GAME-CODE: **022**

GAME-CODE: **126**

GAME-CODE: **131**

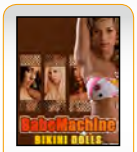
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: **082**

GAME-CODE: **074**

GAME-CODE: **066**



GAME-CODE: **079**

GAME-CODE: **003**

GAME-CODE: **029**

GAME-CODE: **045**

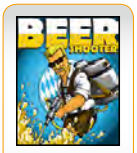
GAME-CODE: **135**

GAME-CODE: **063**

GAME-CODE: **025**

GAME-CODE: **118**

GAME-CODE: **054**



GAME-CODE: **007**

GAME-CODE: **039**

GAME-CODE: **055**

GAME-CODE: **030**

GAME-CODE: **042**

GAME-CODE: **059**

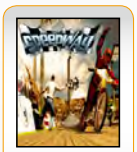
GAME-CODE: **033**

GAME-CODE: **132**

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

GAME-CODE: **075**



GAME-CODE: **047**

GAME-CODE: **038**

GAME-CODE: **088**

GAME-CODE: **081**

GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**

GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

GAME-CODE: **010**

GAME-CODE: **044**

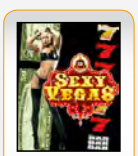
GAME-CODE: **067**

GAME-CODE: **140**

GAME-CODE: **052**

GAME-CODE: **034**

GAME-CODE: **053**

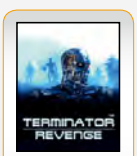


GAME-CODE: **083**

GAME-CODE: **040**

GAME-CODE: **016**

GAME-CODE: **076**



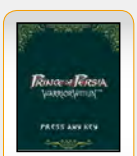
GAME-CODE: **062**

GAME-CODE: **015**

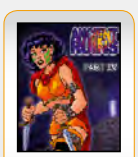
GAME-CODE: **070**

GAME-CODE: **084**

GAME-CODE: **050**



GAME-CODE: **031**



GAME-CODE: **004**

GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

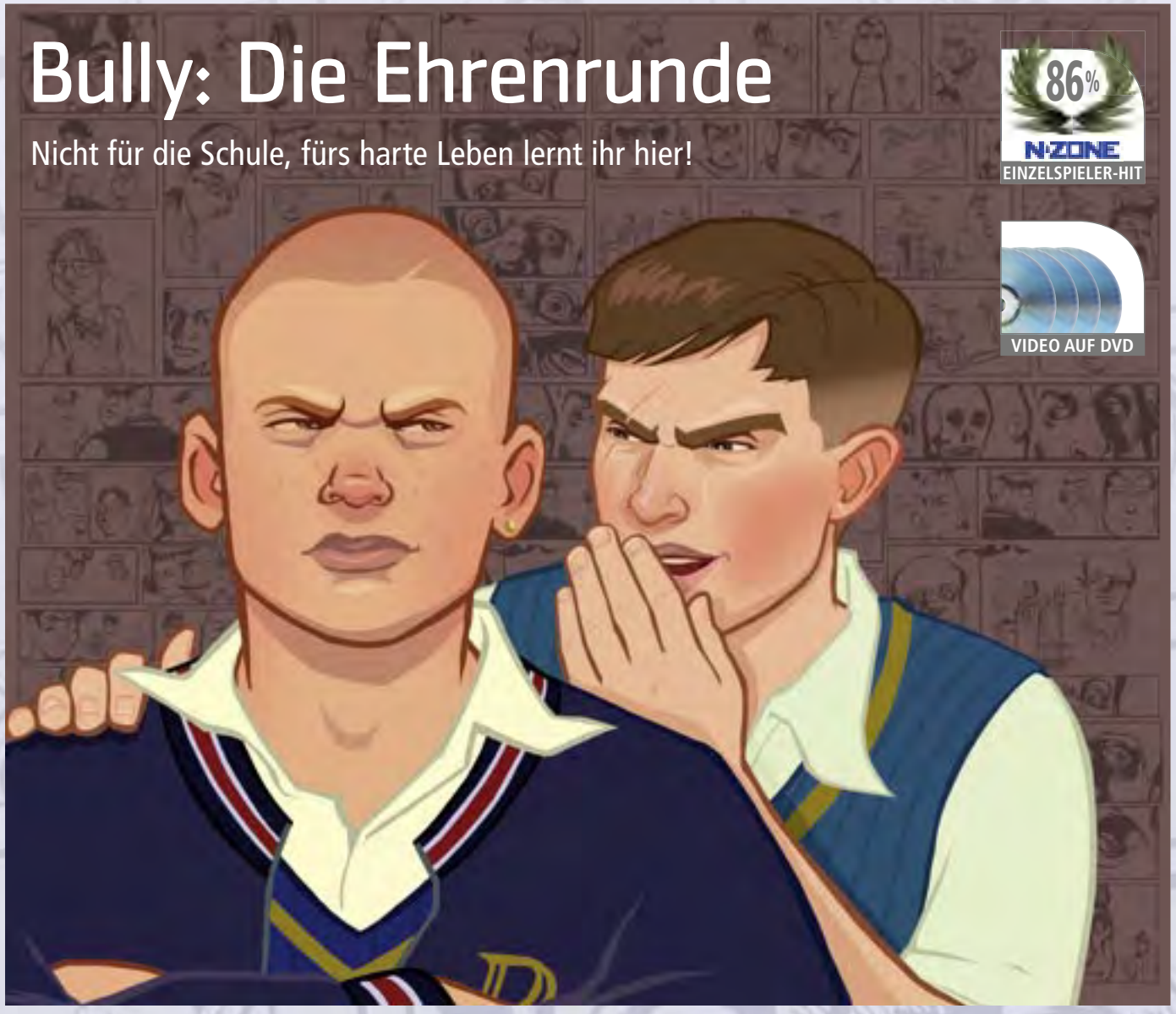
Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten.Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

Bully: Die Ehrenrunde

Nicht für die Schule, fürs harte Leben lernt ihr hier!



86%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Port des PS2-Spiels „Canis Canem Edit" von 2006
- 8 neue Missionen, 4 neue Klassen und neue Extra-Klamotten
- 10 Multiplayer-Minispiele
- Englische Sprache, deutsche Texte
- Unterstützt Widescreen und 480p

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Guten Morgen! Heute ist ein ganz besonderer Tag, denn ihr werdet eingeschult. Na ja, eigentlich werdet ihr von eurer degenerierten Familie mit einem bösen Lachen mitten in der Provinz vor der Bullworth-Academy abgeworfen. Willkommen auf dem miesesten Campus der USA! Hier haben die Lehrer Alkoholprobleme, Penner treiben sich auf dem Schulgelände herum und die Flurordner sind allesamt sadistische Schläger. Da passt ihr aber durchaus gut ins Bild, schließlich seid ihr schon von einigen Schulen geflogen, habt euch öfters geschlagen und mehr Dummheiten angestellt als manch einer in seinem ganzen Leben. Hier seid ihr unter euresgleichen und startet ins krasseste Schuljahr eures Lebens.

MACHT EUCH EINEN NAMEN

Jimmy Hopkins – so heißt der unrühmliche Protagonist – hat einiges vor sich. Der Campus wird von verschiedensten Cliquen beherrscht. Da gibt es die prolligen Sportlertypen, die Lederjackenfraktion, tumbe Schläger, reiche Snobs oder pickelige Nerds, und bei allen habt ihr einen schlechten Stand. Aber ein abgebrühter Raufbold wie Jimmy schafft das schon. Eine Hand wäscht schließlich die andere, also beginnt ihr nach und nach, den Respekt aller Gruppen zu ernten. Dazu erledigt ihr eine Vielzahl abwechslungsreicher Missionen auf dem frei erkundbaren Schulgelände und der anliegenden Kleinstadt. Das klingt nach *GTA* und basiert auch auf dessen Engine, wurde aber auf geniale Art und Weise auf den Schulalltag gemünzt. Eure Auftraggeber sind keine Mafiosi, sondern geprellte Schüler, verliebte Jungs oder hilflose Schwächlinge. Für sie erledigt ihr Botengänge, verprügelt Mitschüler oder knackt die Spinde ahnungsloser Opfer. Es gibt Unmengen an Nebenmissionen, Minijobs und kleinen Zeitvertreiben neben der Hauptstory und alle fügen sich herrlich in das Klischee eines Internats ein.

HABT IHR DAS ZEUG ZUM SCHULHOF-KING?

Das amüsante Zerrbild einer amerikanischen Schule haben die Entwickler hervorragend getroffen. Sowohl die Charaktere – der Anführer der Snobs hat beispielsweise einen recht eng verwandten Stammbaum – als auch die Aufträge – ihr besorgt etwa

WILLKOMMEN Die Bullworth-Academy und das angrenzende Örtchen sind euer neues Zuhause. BILD: N-ZONE

BIO-UNTERRICHT Das Sezieren von Fröschen erinnert etwas an Trauma Center, ist aber eher simpel. BILD: N-ZONE

HARTE SITTEN Die Ordner auf den Schulfluren gehen schon beim kleinsten Delikt knallhart dazwischen. BILD: N-ZONE

FREIZEIT Auf dem Jahrmarkt könnt ihr allerlei Attraktionen bestaunen und Spiele daddeln. BILD: N-ZONE

einen Rasierer für den Damenbart der Köchin – sind herrlich absurd. Auch der Verlauf der Story ist wunderbar schwarzhumorig und klasse inszeniert. Jimmy landet nämlich ausgerechnet im Zimmer mit Gary, der schon viel zu lange seine Tabletten nicht mehr nimmt und beängstigende Pläne hegt. Anfangs treibt ihr gemeinsam Unfug, doch bald fühlt sich Gary von euch bedroht und hintergeht euch. Das lässt euch kalt und ihr erarbeitet euch weiterhin den Respekt aller Cliquen oder angelt euch heiße Freundinnen. Doch Gary ist weitaus durchtriebener, als ihr denkt, und die Geschichte nimmt bald einen dramatischen Verlauf.

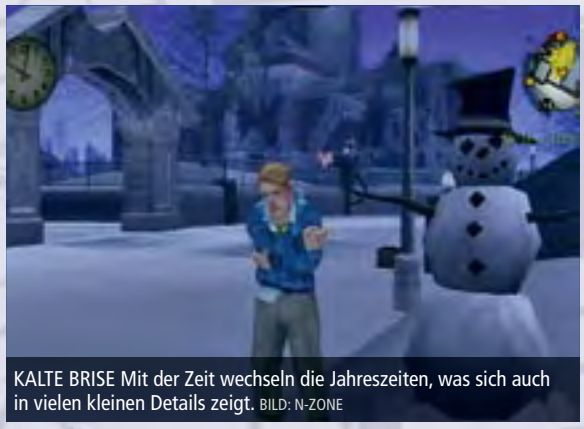
LASST EURE FÄUSTE SPRECHEN!

Anders als in *GTA* benutzt ihr keine Feuerwaffen und stehlt Autos, vielmehr bedient ihr euch der typischen Waffen eines ungezogenen 15-Jährigen. Ihr werft Stinkbomben, bringt Mitschüler mit Murmeln zu Fall und rast mit den Skateboard oder Fahrrad über den Campus. Bei den Kämpfen vertraut ihr in der Regel auf eure Fäuste oder einen geeigneten Gegenstand. Mit Wii-Remote und Nunchuk lasst ihr eure Linke und Rechte sausen. Der Einsatz der B- und Z-Taste sorgt für Griffe und einige fiese Tiefschläge und Tricks. Die lernt ihr entweder von einem alten Kriegsveteranen oder beim Sportunterricht. Die Steuerung haut recht gut hin, auch wenn die Kämpfe hin und wieder in wildes Gefuchtel ausarten. Wenn ihr jedoch überlegt handelt, habt ihr weitaus bessere Chancen. Auch sonst steuert sich Jimmy gut durch die Spielwelt – obwohl die Kamerasteuerung per Digipad zuweilen etwas zu träge ist und man merkt, dass der Wii-FB mehr Tasten gut getan hätten.

EURE KLEINE WELT

Bully: Die Ehrenrunde steht der PS2-Version in nichts nach und beeindruckt vor allem mit der lebendigen Spielwelt. Die grafische Darstellung mag zwar nicht das Maximum aus der Wii herauskitzeln, dafür sieht alles einfach passend, klar und technisch sauber aus. Es gibt einen Tag-Nacht-Wechsel und auch die Jahreszeiten ziehen vorüber. Überall finden sich kleine Details und die Schulflure oder Straßen wimmeln vor Leben. Da werden Schüler gegängelt, da wird getratscht und Unsinn getrieben – ganz unabhängig von euren Aktionen. Jederzeit könnt ihr mit einem Mitschüler Streit beginnen, ihm Streiche spielen oder Komplimente

VERSTECK In Spinden oder Papierkörben wartet ihr, bis die Ordner die Suche nach euch aufgeben. BILD: N-ZONE



KALTE BRISE Mit der Zeit wechseln die Jahreszeiten, was sich auch in vielen kleinen Details zeigt. BILD: N-ZONE

machen. Mit Pralinen und Blumen könnt ihr dann Küsschen von Schülerinnen erkaufen – die bringen euch Extra-Lebensenergie. Außerdem könnt ihr nach Herzenslust neue Klamotten oder Frisuren erwerben, an Radrennen teilnehmen, auf dem Jahrmarkt euer Glück an den Ständen versuchen, im See nach Schätzen tauchen oder versteckte Sammelobjekte suchen. Oder aber ihr schnappt euch einfach euer Skateboard und hängt euch an ein vorbeifahrendes Auto. Dann werdet ihr irgendwohin gefahren, was sich auf jeden Fall lohnt, denn in der Welt von Bully gibt es hinter jeder Ecke etwas Spannendes. Schade nur, dass beim Betreten von Räumen – und das kommt aufgrund des Schulszenarios recht oft vor – stets ein paar Sekunden Ladezeit vergehen. Dafür gibt es in der großen Außenwelt keinerlei Pausen.

FOLGT IHR DEM STUNDENPLAN?

Doch es ist nicht so, dass ihr absolute Narrenfreiheit genießt. Zwei Unterrichtsstunden gibt es pro Tag zu absolvieren, zu deren Besuch ihr verpflichtet seid. Natürlich könnt ihr einfach drauf pfeifen und schwänzen, doch dann müsst ihr stets auf der Hut vor den Ordnern auf dem Schulgelände oder der Polizei im Städtchen sein. In Spinden oder Mülltonnen findet ihr gute Verstecke, in denen ihr abwarten könnt, bis euer „Fahndungslevel" abgeklungen ist. Deshalb solltet ihr es auch vermeiden, Mitschüler vor den Augen der Ordner zu gängeln. Werdet ihr erwischt, müsst ihr den Unterricht nachholen oder gar eine Strafarbeit verrichten. Dann mäht ihr beispielsweise den Rasen des Rektors. Wenn ihr hingegen an den Schulstunden teilnehmt, springt sogar etwas für euch heraus. Je nach Fach lernt ihr nämlich nützliche Dinge oder schaltet neue Kleidung frei. Im Englischunterricht lernt ihr das korrekte Entschuldigen, was euch das Leben deutlich erleichtert. In Chemie hingegen erfahrt ihr, wie ihr Stinkbomben oder Knaller herstellt. Alle Unterrichtsstunden sind als Minispiel aufgemacht, was oft mit Wii-Remote-Gewackel oder simplen Spielen einhergeht. Das wirkt zuweilen etwas aufgesetzt und flach, jedoch sind die kleinen Aufgaben auch schnell vorbei. Echte Schulstunden sind definitiv langweiliger!

Jeden Tag eine gute Tat!

Bully: Die Ehrenrunde ist alles andere als eine Raufbold-Simulation. Vielmehr lohnt es richtig, sich um die Probleme anderer zu kümmern und hier und da gute Taten zu vollbringen. Aber ganz ehrlich – böse sein macht mehr Spaß!

KLEINES GESCHENK Mit Blumen oder Pralinen erobert ihr das Herz der Damenwelt. BILD: N-ZONE

GARTENARBEIT Fürs Rasenmähen gibt es ein kleines Taschengeld. BILD: N-ZONE

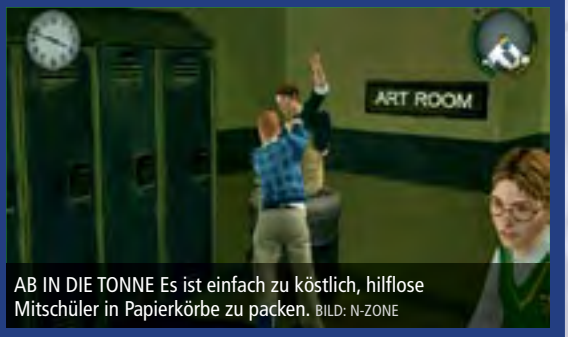
PAPER-BOY Beim Zeitungsaustragen werdet ihr natürlich von Hunden verfolgt. BILD: N-ZONE

GENIALE PACKUNG

Viele Wii-Fans sehnen sich nach einem *GTA* für Wii, doch mit *Bully* schleicht sich still und heimlich die perfekte Alternative in die Händlerregale. Zwar gibt es hier keine Schwerverbrecher, Mordmissionen und Drogengeschäfte, doch ist die bitterböse Parodie des Schulalltags nicht weitaus reizvoller? Bully hat alles, was *GTA* groß gemacht hat: eine offene und lebendige Spielwelt, enorme Freiheit, genug Nebenmissionen für wochenlange Unterhaltung

Oder doch besser böse?

Immer nur artig sein? Das langweilt doch! Wieso lasst ihr also eurem Frust nicht freien Lauf oder verdient euch durch kleine Regelbrüche ein Taschengeld dazu? Wir zeigen euch einige der eher miesen Aktionen, die ihr durchziehen könnt.



AB IN DIE TONNE Es ist einfach zu köstlich, hilflose Mitschüler in Papierkörbe zu packen. BILD: N-ZONE

IMMER DRAUF Prügeleien gehören zu eurem Alltag und können jederzeit gestartet werden. BILD: N-ZONE

KLASSIKER Ein Feuerlöscher! Damit könnt ihr gleich mehrere Schüler belästigen. BILD: N-ZONE

EURE MISSION Ein gepeinigter Schwächling ist die perfekte Kundschaft für eure Dienstleistungen. BILD: N-ZONE

» Überall finden sich kleine Details und die Schulflure oder Straßen wimmeln vor Leben. «

und richtig gute Synchronsprecher. Okay, das Spiel ist nur eine PS2-Portierung und nicht in allen Belangen perfekt an die Wii angepasst. Zudem ist der Mehrspielermodus mit zehn simplen Minispielen ein schlechter Scherz. Doch die Story macht wirklich Spaß und darauf kommt es an. Im Endeffekt habt ihr momentan die Wahl zwischen *Bully* und *No More Heroes*. Beide Spiele ähneln sich in der Struktur, gehen jedoch grundverschiedene Wege. *No More Heroes* setzt voll auf Stil, was prima gelingt, leidet jedoch an einigen Design-Schwächen. *Bully* kontert mit einem unglaublichen Umfang, extrem viel Abwechslung, sauberer Technik und einer gelungenen Story. Dazu kommt der deutlich niedrigere Preis, was den klaren Punktsieg für das virtuelle Schuljahr bedeutet. *Bully* hat sich den Hit-Stempel redlich verdient. Wir warten jetzt hoffnungsvoll auf *GTA: San Andreas (dt.)* für die Wii. Dass es technisch problemlos möglich wäre, hat Rockstar ja nun bewiesen. ■

SEBASTIAN STANGE
will wieder in die Schule gehen.

Ich hatte richtig viel Spaß mit *Bully*, schließlich wurde das Hit-Spiel wirklich vernünftig auf die Wii portiert und lässt sich angenehm steuern. Besonders haben es mit die humorige Story und das geniale Szenario angetan. Ich stecke viel lieber Streber in Mülltonnen und werfe Eier in offene Fenster, als dass ich kriminelle Gangs aufeinanderhetze. Die letzten *GTA*-Versionen sind ohne Frage geniale Spiele mit jeder Menge Action und Adrenalin. *Bully* hat jedoch etwas noch Besseres: Charme!

BULLY: DIE EHRENRUNDE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Take2
Entwickler:	Rockstar Games
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	07. März 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.rockstargames.de
Alternativen:	No More Heroes

- Riesiger Umfang
- Tolle Story
- Super Synchro
- Übler Mehrspielermodus

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
83%	80%	86%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
45%	86%

Wenn doch nur alle Portierungen auf Wii so gelungen sein könnten! Gerade echte Gamer dürfen sich freuen!

AUTSCH! Die Box-Steuerung ist eher verwirrend und ungenau. BILD: N-ZONE

NEUER LOOK Ihr könnt euch viele neue Frisuren und Klamotten kaufen. BILD: N-ZONE

88%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Fire Emblem: Radiant Dawn

Schach ist out, Fire Emblem ist in! Wir testen den zehnten Teil der Fantasy-Saga.

AUTOR: FELIX KOTHE

Fakten

- Vier Handlungsstränge
- 50/60 Hz, 4:3-/ 16:9-Modus
- Drei Steuerungs-Variationen
- Alle Charaktere aus dem Vorgänger enthalten
- Zehnter Teil der Serie

Dass Strategiespiele auf stationären Heimkonsolen eher rar gesät sind, ist kein Geheimnis. Und im Gegensatz zur PlayStation 3 und zur Xbox 360 sieht es auf Nintendo-Konsolen dank diverser Genre-Größen wie *Pikmin*, *Advance Wars* und *Fire Emblem* vergleichsweise gut aus. Jüngste Gehversuche in diesem Bereich unternahmen die beiden herausragenden Vorzeigebeispiele *Anno 1701* und *Panzer Tactics* (beide Nintendo DS) – mit Erfolg, wohlgemerkt! Allerdings entsprechen derlei Ausnahmen keinesfalls der Normalität. Demzufolge kann die Aussicht auf einen weiteren potenziellen Strategie-Hit als Großereignis angesehen werden. Langer Rede kurzer Sinn: Das neue *Fire Emblem* steht an, dessen Import-Version wir bereits in der N-ZONE 05/06 auf Herz und Nieren testeten und mit einem 87-Prozent-Hit-Prädikat versahen.

DIAGNOSE: FIRE EMBLEM

Da wir uns der Story bereits in der letzten Ausgabe widmeten, nehmen wir nun im PAL-Test die technische Anpassung genauer unter die Lupe. Doch bevor wir uns am komfortablen 16:9-Modus ergötzen und über die klischeebeladene Story lästern, gehen wir noch einmal genauer auf das Grundprinzip des Spieles ein. Und wer darüber hinaus ein paar Details zur Handlung wünscht, möge einen Blick auf den Extrakasten werfen. Der Kern eines *Fire*

VERSORGT Ohne einen Medikus im Team könnt ihr gleich einpacken. BILD: N-ZONE

ECHTES BREITBILD Extra für die europäische Version hat Nintendo einen 16:9-Modus in Fire Emblem: Radiant Dawn eingebaut. Hervorragend! BILD: N-ZONE

Geteiltes Leid ist halbes Leid

Die tragische Geschichte um das untergehende Königreich Daein wird wie bereits erwähnt in vier Unter-Plots geteilt. Wir beleuchten die Hintergründe der vier Hauptfiguren etwas näher.

Herkunft: Daein
Micaiah ist eine Licht-Magierin, die Schwester von Sothe und Anführerin der Daein-Brigade. Im Volksmund spricht man von der „Silberhaarigen Maid". Sie übernimmt die ersten rund zehn Missionen, welche zu Beginn einem *Fire Emblem*-typischen Tutorial gleichen.

Herkunft: Crimea
Elincia tauchte bereits in *Path of Radiance* auf und ist die rechtmäßige Prinzessin des Königreiches Crimea. Sie übernimmt die Hauptrolle im zweiten Part und liefert sich mit dem Feind überwiegend Luftkämpfe, die auf Pegasi und Wyvern ausgetragen werden.

Herkunft: Crimea
Der charismatische Anführer von Greils Söldnern stand im Mittelpunkt der Ereignisse von *Path of Radiance* und leitet eure Soldaten im dritten Abschnitt des Spieles. Ihn umgeben viele bekannte Gesichter – darunter zum Beispiel Titania, Soren und Alja.

Herkunft: Gallia
Erstmalig führt ein Laguz eure Gruppe von Widerstandskämpfern an. Skrimir ist der Neffe des Königs Caineghis und verfügt über die Fähigkeit, sich in einen Löwen zu verwandeln. Auf seiner Reise begleitet ihn unter anderem der König der Falken, Tibarn.

Emblem-Spiels besteht traditionell aus einem Rollenspiel und einem Strategie-Teil. Während ihr innerhalb der Missionen eure Söldner-Clique – in diesem Fall Micaiah, Sothe und Co. – Runde um Runde über ein schachbrettähnliches Spielfeld zieht, müsst ihr taktische Raffinesse beweisen, indem ihr die unterschiedlichen Einflüsse von Terrain, Wetter, Waffen, Spezialfähigkeiten und Charakterklassen berücksichtigt. Wer besonnen agiert, wird auch die kleinsten strategischen Details zum eigenen Vorteil zu nutzen wissen. Und darauf kommt es vor allem in den späteren Missionen an. Denn wer den Schwierigkeitsgrad der vorigen *Fire Emblem*-Spiele kennt, ahnt in etwa schon, was gegen Ende des Spiels auf ihn zukommt. Apropos Ende: Bis ihr die Credits zu sehen kriegt, wird es eine Weile dauern. Mehr als 40 Kapitel umfasst die Kampagne, was – in Anbetracht des Zeitaufwandes von durchschnittlich fast sechzig Minuten pro Mission – einer Gesamtspielzeit von etwa 30 bis 40 Stunden entspricht. Beigemengt ist dem überlegungsintensiven Figurenschieben ein kräftiger Schuss Rollenspiel, der insbesondere zwischen den einzelnen Missionen in den Vordergrund rückt. Da wird geplaudert, gekauft, gelevelt, getauscht, auf- und ausgerüstet, was das Zeug hält. Allerdings kommt diesmal die Story ein wenig zu kurz. Etwas einfallslos präsentieren sich Dialoge und Handlungsstrang. Im Gegensatz zu früheren *Fire Emblem*-Geschichten ist der Plot recht durchschaubar und bietet im Vergleich mit der Rollenspiel-Konkurrenz wenig Neues.

SO HABEN WIR'S GERN

Dass die japanische Fassung des Spieles einen 16:9-Modus komplett vermissen ließ, grenzte seinerzeit schon an eine Frechheit. Für diesen Fauxpas wurde Nintendo von Presse und Spielern kräftig gescholten. Und siehe da: Scheinbar wurde man sich seines überflüssig konservativen Verhaltens gegenüber den technischen Standards des 21. Jahrhunderts bewusst und beugte sich mit der Lokalisierung der US- und PAL-Versionen dem Wunsch nach einem 16:9-Breitbildformat. Auch wenn dieses in den Zwischensequenzen einen eher schlechten als rechten Eindruck macht, hat sich der Aufwand gelohnt. Denn ohne die lästigen schwarzen Balken an den Rändern spielt es sich doch deutlich angenehmer. Dieser Tatsache und der grandiosen englischen Sprachausgabe (die Gott sei Dank auch ihren Weg in die europäischen Muster gefunden hat) wird von unserer Seite durch einen Wertungsanstieg von 87 auf 88 Prozent Tribut gezollt. Prima, Nintendo. Geht doch! ■

FELIX KOTHE
will ein Magier sein.

So muss ein *Fire Emblem*-Spiel aussehen! Zugegeben: Für mich bleiben die GBA-Teile sowohl von *Radiant Dawn* als auch von *Path of Radiance* unerreicht. Allerdings gefallen mir die im Vergleich zum Vorgänger zügigeren Animationen, die technische Anpassung auf heutige Standards und die Besinnung auf alte Qualitäten wie die schwarze Magie und die Statuswerte in Balkenform. Im Gegensatz dazu macht die Story wenig her: Die anspruchsvolle, gesellschaftskritische Thematik von Diskriminierung und Rassenhass, die das GameCube-Spiel dominierte, fehlt fast vollständig. In dieser Hinsicht könnten erwartungsvolle *Fire Emblem*-Fans doch etwas enttäuscht sein.

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Genre:	Rollenspiel/Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
USK-Freigabe:	Noch nicht bekannt
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Fire Emblem: Path of Radiance (GC)

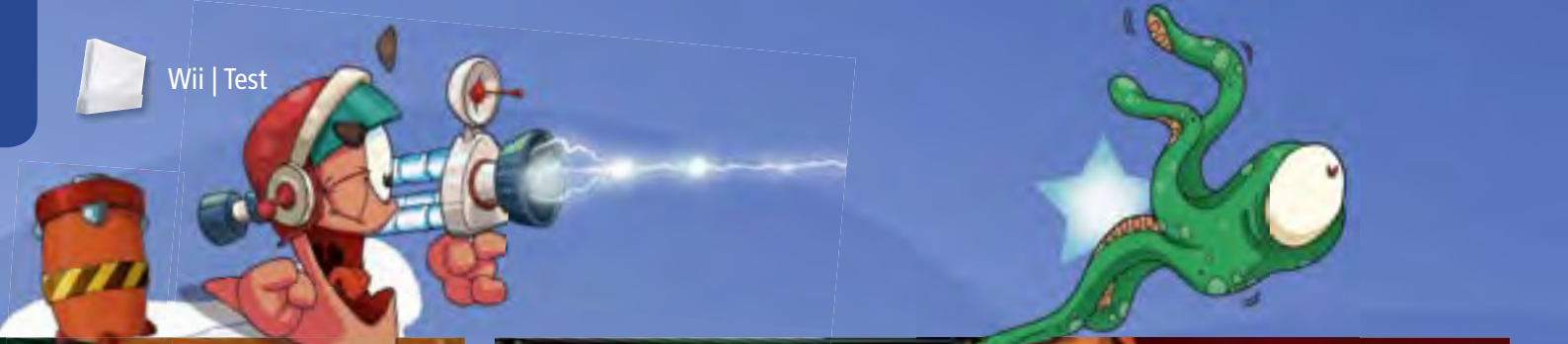
- Sehr dichte Atmosphäre
- 16:9-Unterstützung
- Fantastischer Soundtrack
- Story nicht auf der Höhe der Zeit

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
83%	83%	91%

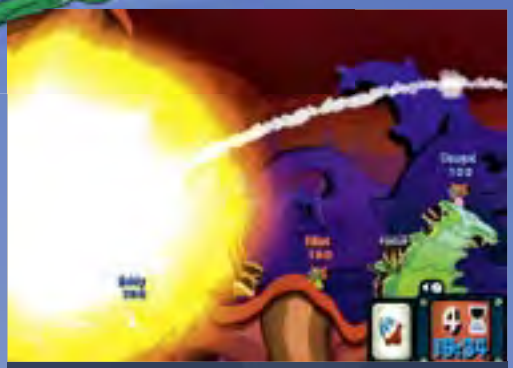
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	88%

Fire Emblem bleibt Fire Emblem. Eine gelungene Fortsetzung des strategischen Rollenspiel-Kults.



SUPERWAFFE Hier schüttelt ihr die Wii-FB, damit das Ufo schneller feuert. BILD: N-ZONE

FREI SCHNAUZE Euer Team lässt sich auf vielfältige Weise individualisieren – etwa mit Hüten und Stimmen. BILD: N-ZONE



GLEISSEND Die Explosionen sind deutlich gewaltiger als in den bisherigen Worms-Teilen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 36 Missionen im Einzelspielermodus
- Sechs Umgebungen mit verschiedenen Eigenschaften
- Nur noch drei Würmer per Team
- Sechs Minispiele für bis zu vier Spieler
- 15 Waffen und Gegenstände
- Unterstützt Widescreen und 480p

Worms: Odyssee im Wurmraum

Steht der neue Casual-Anstrich dem Spieleklassiker?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Was machen Regenwürmer, wenn ihnen langweilig wird? Sie ziehen gegeneinander in die Schlacht und beharken sich mit Raketen, Granaten, Schafen und was das Waffenarsenal sonst noch hergibt – zumindest in der Spielereihe *Worms*, die nun auch die Wii erobert. Das Grundprinzip ist klassisch: Besiegt Runde um Runde mit eurem Team alle Gegner. Das Konzept hat sich jedoch im Vergleich zu den bisherigen 2D-Teilen teils merklich verändert. Der Casual-Gamer soll ebenso viel Spaß haben wie *Worms*-Veteranen. Das Spiel soll schneller ablaufen, ereignisreicher sein und die Bedienung soll niemanden überfordern. Deshalb gibt es nun größere Explosionen, weniger Würmer pro Team und ein kleineres Waffenarsenal. Die auffälligste Neuerung ist jedoch die Steuerung und an der dürften sich die Geister scheiden.

BALLERN PER GESTE

Eure Standardwaffe – den Raketenwerfer – feuert ihr nicht mittels Tastendruck ab. Ihr müsst nach dem Zielen per Digipad eine Schussgeste ausführen. Dazu drückt ihr die B-Taste und hebt die Wii-FB, als würdet ihr sie werfen. Dadurch steigt der Kraftbalken. Am Punkt eurer Wahl schleudert ihr die Wii-Fernbedienung nach vorn. Lasst ihr dabei B los, schießt ihr – haltet ihr B gedrückt, bekommt ihr die theoretische Flugbahn angezeigt. Mit etwas Übung erzielt ihr damit gute Ergebnisse, doch gerade *Worms*-Neulinge dürften mit dem recht komplexen Ablauf ihre Probleme haben. Die anderen Gesten funktionieren aber deutlich besser. Dynamit zündet ihr per Schwung nach unten, Schläge teilt ihr zur Seite oder nach oben aus und euer Angriffs-Ufo feuert schneller, wenn ihr den Controller wild schüttelt.

TECHNISCH WIE ERWARTET

Grafisch und spielerisch bietet *Odyssee im Wurmraum* das, was man von der Serie erwarten kann. Die zufallsgenerierten 2D-Welten sind scharf, aber unspektakulär und die Hintergründe wirken angenehm belebt. Auf den einzelnen Planeten lauern stets besondere Gefahren. Auf der Erde beamen euch Ufos durch die Gegend, während auf dem Schrottplaneten öfters Metallteile vom Himmel fallen. Die Gefechte machen – wenn sich geübte Spieler finden – Spaß wie eh und je. Fans vermissen das große Waffenarsenal der Vorgänger, bekommen dafür jedoch ein nettes neues Setting für ihre Würmchen serviert. Lobenswert ist auch, dass ihr im Einzelspielermodus nicht nur kämpfen, sondern auch komplexe Aufgaben lösen müsst. Letztendlich ist das aber alles nur Training für den Mehrspielermodus. Da machte *Worms* schon immer am meisten Spaß. ■

SEBASTIAN STANGE
wird nostalgisch.

Hach, das grämt mich schon ein wenig. Die Entwickler von *Odyssee im Weltraum* haben nach Kräften versucht, *Worms* an den Casual-Markt anzupassen, und leider nicht ganz ins Schwarze getroffen. Vielmehr dauert es einfach recht lange, alle Gesten zu erlernen – da helfen auch die vielen Hilfe-Texte nicht. Im Grunde genommen war die alte Steuerung, bei der man zum Ballern einfach einen Knopf drückte, weitaus mehr „casual", oder?

WORMS: ODYSSEE IM WURMRAUM

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Team 17
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.wormsspaceoddity.com
Alternativen:	–

- ✓ Nette Einzelspieler-Aufgaben
- ✓ Bewährtes Gameplay
- ✗ Gesten-Steuerung wirkt aufgezwungen
- ✗ Technisch eher schlicht

WERTUNG

STEUERUNG 71% GRAFIK 70% SOUND 73%

MULTIPLAYER **76%**

SINGLEPLAYER **72%**

Abgesehen von der Steuerung gibt es wenige Innovationen. Da wäre sicher mehr drin gewesen!

ZIELFAHRT Beim Zeitfahren geben euch getroffene Ringe wertvolle Bonus-Sekunden. BILD: N-ZONE

VERWIRREND Bei Stunts schwenkt die Kamera zur Seite, was gerne mal die Landung versaut. BILD: N-ZONE

HOCH HINAUS Dank viel Turbo-Einsatz verbringt ihr lange Zeit des Spiels in der Luft. BILD: N-ZONE

Nitrobike

Funktioniert das Rezept von Excite Truck auch auf zwei Rädern?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Rennspiele sind – anders als Minispielsammlungen – für die Wii bislang nur relativ wenige erschienen und so richtig überzeugen konnten uns bislang nur *Need for Speed* und *Excite Truck*. Gerade Nintendos kurzweilige Offroad-Raserei punktete durch eine gelungene Steuerung und den sehr actionreichen Spielverlauf. *Nitrobike* schlägt einen ähnlichen Ton an, nur dass ihr hier Motorräder statt Pick-ups steuert. Ansonsten sind die Ähnlichkeiten groß. Es gibt sowohl einen Boost, der überhitzen kann, als auch auch Tricks und gesteuert wird ebenfalls per Neigung der Wii-FB. Doch gut kopiert ist leider nur halb gewonnen.

DURCHSCHNITTLICHE TECHNIK

Nitrobike ist leider nicht wirklich gut gelungen. Das beginnt schon bei der Grafik, die gerade so auf mittlerem GameCube-Niveau liegt und nicht einmal durchweg flüssig läuft. Auch in Sachen Steuerung wird die Qualität von Nintendos *Excite Truck* nicht erreicht. Zu nervös liegen die Zweiräder auf der Strecke und zu ungenau reagiert das Spiel auf eure Bewegungen. Als kleine Design-Todsünde erweist sich das Tricksystem des Spiels. Zum einen schwenkt die Kamera stets um euren Fahrer, wenn er ein Kunststück macht, was enorm verwirrend ist und zudem die Landung erschwert. Zum anderen wird für Tricks die Boost-Taste benötigt. Das führt zu zahlreichen unfreiwilligen Explosionen in der Luft, falls dadurch der Motor überhitzt und den Geist aufgibt. Es hat viel mit Glück zu tun, ob ihr einen Unfall baut. Manchmal könnt ihr unversehrt mit Vollgas in eine Wand fahren, streift ihr dagegen einen Reifenstapel, explodiert euer Fahrzeug sofort.

SATTER UMFANG

Immerhin stimmt der Umfang mit 20 Strecken, verschiedenen Rennmodi und einigen freispielbaren Feuerstühlen. Schade nur, dass *Nitrobike* aufgrund der wenig überzeugenden Technik nicht wirklich fesselt, sich durch die vielen Wettbewerbe zu kämpfen. Auch der Mehrspielermodus zündet nicht. Im Splitscreen-Modus leidet die Übersicht und online ist es nicht einfach, zufällige Mitspieler zu finden. Immerhin liefert *Nitrobike* Nachschub für alle Rennspielfans, denen die Wartezeit bis *Mario Kart Wii* zu lang erscheint. ■

SEBASTIAN STANGE
fährt lieber Geländewagen.

So richtig packen konnte mich *Nitrobike* nicht. Zu viele Mängel verhindern ein entspanntes Zocken und technisch kann der Titel auch nicht glänzen. Immerhin war ich nach einigen Proberunden bereits sicher mit den Zweirädern unterwegs und habe nach und nach Rennserien durchgespielt. Das war alles ganz nett, hat mich aber zu keiner Zeit begeistert, sondern immer wieder geärgert oder frustriert. Vielleicht hätten die Entwickler noch ein paar Proberunden drehen sollen.

NITROBIKE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Left Field Productions
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	Ab 6 Jahren
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Excite Truck

- ✓ Großer Umfang
- ✓ Online-Modi
- ✗ Miese Technik
- ✗ Ungenaue Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 67% GRAFIK 69% SOUND 68%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
68%	70%

Technisch schwach und spielerisch immer wieder frustrierend. Das reicht nicht für die Pole-Position!

Fakten

- Von den Excitebike-64-Machern
- Online-Rennen
- 20 Strecken, 67 Renn-Events
- Erscheint zum Budget-Preis
- Unterstützt 480p und Widescreen

VIDEO AUF DVD

Sonic Riders Zero Gravity

Wie schlägt sich Segas F-Zero-Klon?

FUTURISTISCH Die Szenarien strotzen vor grellen Effekten BILD: N-ZONE

KLASSISCH Ihr rast auch durch chinesisch angehauchte Areale. BILD: N-ZONE

Wie der Vorgänger bietet Segas neues Rennspiel mit dem blauen Superstar einen Storymodus, in dem sich alles um den Kampf gegen wild gewordene Sicherheitsroboter dreht. Mit quer gehaltener Wiimote übernehmt ihr die Kontrolle über einen der 18 Charaktere aus dem *Sonic*-Universum, wählt einen Gleiter und bestreitet einen Mix aus *F-Zero* und *1080°*. Das Ganze gestaltet sich zwar recht schwammig, alternativ kann aber auch das Steuerkreuz oder der GameCube-Controller genutzt werden. Ist das neuartige Driftsystem erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen, stellt sich durchaus kurzweilige Action ein. Dabei springt ihr kurz vor scharfen Kurven ab, bestimmt die Richtung und boostet euch dann nach vorne. Abwechslungsreich designte Levels und die Möglichkeit, seinen Gleiter während der Rennen aufzurüsten, tun ein Übriges. Dummerweise hat man auch hier nach kurzer Zeit alles gesehen. Es gibt zwar insgesamt 16 Strecken zu befahren, abseits der Story lassen sich allerdings nur Einzelrennen und drei dürftige Vierspielermodi entdecken. Ein Online-Modus fehlt komplett. Lediglich Weltranglisten können geladen werden. Optisch erinnert *Sonic Riders* stark an das knapp vier Jahre alte *F-Zero GX*, erreicht dieses aber zu keiner Zeit. Auf die Ohren gibt's zwar ebenfalls nichts Besonderes: Musik und Soundeffekte sind durchschnittlich. **(ts)**

TEST

SONIC RAIDERS ZERO GRAVITY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	22.02.2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	F-Zero GX (GameCube)

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
68%	72%	70%

MULTIPLAYER **65%**

SINGLEPLAYER **69%**

Ordentliches Rennspiel, das in technischer und spielerischer Hinsicht nicht ganz überzeugen kann

VIDEO AUF DVD

Bleach: Shattered Blade

Fuchtel-Fights für Anspruchslose

Nachdem bereits andere Prügelspiel-Adaptionen diverser Kult-Animes wie *Dragon Ball Z* oder *Naruto* auf Nintendos Wii mit einer guten Steuerung und vorzeigbarem Tiefgang überzeugen konnten, sind nun alle Augen auf Bleach gerichtet, dessen stetig wachsende Fangemeinde ein eigenes DS-Spiel bekommt.

Bleach: Shattered Blade kann seinen großen Vorbildern jedoch nicht im Geringsten das Wasser reichen. Zwar werden die effektvolle Anime-Optik sowie die große Auswahl an Kämpfern (32!) sicherlich den einen oder anderen Fan vor die heimische Glotze locken können, die Frage ist nur, für wie lange. Spielerisch überzeugt der Titel nämlich in keinster Weise. Die in 3D-Arenen stattfindenden Kämpfe sehen zwar stylish aus, spielen sich aber immer gleich. Ihr fuchtelt so lange auf euren Gegner ein, bis euer „Bankai"-Meter gefüllt ist. Danach lassen sich mächtige Spezialattacken entfesseln, die euer Gegenüber – sofern es sich nicht selbst im Bankai-Mode befindet – in Sekundenschnelle erledigen. Wäre die Einzelspieler-Kampagne nicht sowieso belanglos, würde sie es spätestens durch diesen Aspekt werden. Man fuchtelt sich bis zum Abspann von einem Gegner zum nächsten, nur um festzustellen, dass der Ladebildschirm nach jedem Fight gerne mal länger dauert als der Kampf. Auf DS wirkt der Titel überzeugender und verfügt zudem über einen Online-Modus. Anime-Fans warten auf Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 oder Naruto: Clash of Ninja Revolution, welche Ende Februar bzw. Ende März bei uns erscheinen. **(ts)**

TEST

BLEACH: SHATTERED BLADE

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	29.02.2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Naruto: Clash of Ninja …

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
57%	60%	58%

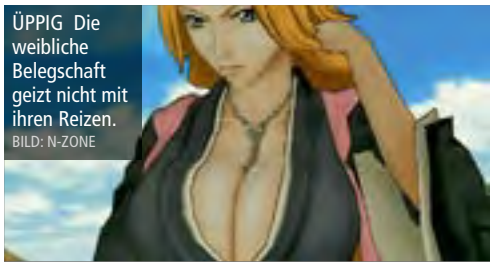
MULTIPLAYER **60%**

SINGLEPLAYER **57%**

Leider wird das Spiel der tollen Serie nicht ganz gerecht. Auch Fans sollten Probe spielen!

BANKAI Bei aufgefüllter Bankai-Leiste entfesselt ihr ungeheure Kräfte. BILD: N-ZONE

POSER Ichigo und Co. wissen sich in Szene zu setzen. BILD: N-ZONE



ÜPPIG Die weibliche Belegschaft geizt nicht mit ihren Reizen. BILD: N-ZONE

Fishing Master

Angeln ohne Angel: Wie fischt es sich mit der Wii-Fernbedienung?

Die Anime-Optik des Spiels hat einen Bart wie Vader Abraham und das ständige Kantenflimmern toppt selbst PS2-Verhältnisse. Dennoch entfaltet *Fishing Master* einen gewissen Charme. Wählt einen Charakter und eine der acht Regionen aus. Neben eurer Unterkunft, die auch als Savepoint dient, gibt es in jeder Region Turniere, Angelplätze und einen Shop.

Die kompakt gehaltenen Angelareale können dabei frei begangen werden. Wenn ihr eine geeignete Stelle gefunden habt, schaltet ihr in den Angelmodus und werft mit der Wiimote eure Angel aus. Sobald ein Fisch anbeißt, taucht eine Balance-Leiste auf, die ihr im Gleichgewicht halten müsst. Durch Kurbeln des Nunchuks lässt sich der Fang einholen und mit zusätzlichen Bewegungen der Wiimote nach links oder rechts schwächt man den Fisch. Sammlernaturen kommen auf ihre Kosten! Köder, Turniere und ein Multiplayer-Modus für vier Spieler verleihen dem Titel sogar Tiefgang. Alles in allem kann das Spiel natürlich nicht aus seiner virtuellen Haut: Angelspiel bleibt Angelspiel und daher spricht *Fishing Master* auch nur eine bestimmte Zielgruppe an. Die spielerische Umsetzung ist allerdings gelungen und zu dem Preis sicherlich einen Blick wert. Petri Heil! **(ts)**

TEST

FISHING MASTER

Genre:	Angelsimulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	6. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Sega Bass Fishing

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 54% SOUND 60%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
68%	71%

Kurzweiliger Angelspaß mit ordentlicher Steuerung. Fans sehen über die schwache Technik hinweg.

NIEDLICH Die Regionskarten bieten jeweils den Shop, Turniere und Angelplätze sowie eure Unterkunft. BILD: N-ZONE

SWISH! Besonders gelungene Würfe werden mit einer netten Animation belohnt. BILD: N-ZONE

Dragon Blade: Wrath of Fire

Fuchtel-Action mit Motivationsproblem

Dragon Blade ist einer dieser Titel, die man sich an einem langweiligen Samstagabend mit ein paar Kumpels ausleiht, um mal wieder richtig Spaß zu haben. Dabei geht es weniger um den Spielspaß, sondern eher um den Spaß am Spiel. Die unheimlich originelle Rahmenhandlung dreht sich um einen gut gesinnten Drachen namens Valthorian, der irgendwann von Menschen getötet wurde und seine Seele daraufhin in ein geheimnisvolles Schwert transferierte. Ein Bauernjunge namens Dal findet schließlich dieses Schwert und … beginnt seinen Pfad der Zerstörung. Im Spielverlauf geht es darum, auf linearen Wegen Orks, Echsen und Minotauren gnadenlos wegzufuchteln. Denn viel mehr gilt es auch nicht zu tun, um sich der ständig wiederkehrenden Gegnerscharen zu entledigen. Ab und zu wendet ihr Magie an oder stellt euch einem der – zugegeben wirklich imposanten – Endgegner. Leider präsentiert sich der Titel optisch sehr schlicht. Selbiges gilt für die Soundkulisse. Alles in allem wird man mit *Dragon Blade* schon einiges zu lachen haben, zumindest solange man seinen Blick nicht dem Preisschild zuwendet. Ganz klar: Dieser Drache ist spielerisch atemlos! **(ts)**

TEST

DRAGON BLADE: WRATH OF FIRE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	D3
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. Februar 2008
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Zelda: Twilight Princess

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 58% SOUND 55%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	59%

Uninspiriertes Low-Budget-Adventure für Hobby-Metzger und Software-Masochisten

EFFEKTGELADEN Mit Effekten geizt der Titel keinesfalls, an deren Qualität jedoch umso mehr. BILD: KOCH MEDIA

TIERISCH Mit spielerischer Leichtigkeit fuchtelt ihr die Problembären ins virtuelle Nirwana. BILD: KOCH MEDIA

Fakten

- Konventionelle Button-Steuerung
- Echtzeit-Kampfsystem
- Fesselnder Story-Modus
- 4 Spieler Multiplayer via WiFi
- Deutsche Bildschirmtexte
- Englische Sprachausgabe

86% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

N-ZONE SPIEL DES MONATS

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

Aus Alt mach Neu: Mit überarbeitetem Konzept auf Erfolgskurs!

KLASSISCH Die Geschichte wird per Textboxen erzählt. Wichtige Szenen enthalten aber auch englische Sprachausgabe! BILD: N-ZONE

GESCHWISTERLIEBE Die Protagonisten Yuri und Chelinka lassen keine Gelegenheit aus, sich gegenseitig anzupflaumen. BILD: N-ZONE

AUTOR: THOMAS STEUER

Mit gemischten Gefühlen erinnern sich viele Fans noch heute an die GameCube-Ära, in der Kultentwickler Square Enix nach langer Auszeit seine Rückkehr auf eine Nintendo-Heimkonsole feierte. Zwar handelte es sich bei *Final Fantasy: Crystal Chronicles* lediglich um ein Spin-off der legendären Rollenspielreihe, jedoch lagen die Erwartungen der qualitätsverwöhnten Nintendo-Fans in schwindelerregenden Höhen. Das finale Produkt vernachlässigte Solisten und legte seinen Fokus auf einen höchst umständlichen Multiplayer-Modus.

STARK ÜBERARBEITET

Mit der DS-Episode gelobte Square Enix schließlich Besserung und es ist ihnen sehr gelungen! Zunächst einmal wurde das umständliche Mehrspielersystem abgeschafft. Die WiFi-Tauglichkeit des Nintendo DS ermöglicht unkompliziertes Metzeln im Kollektiv. Das nervige Herumschleppen eines Kristalls zum Schutz vor der giftigen Miasma-Atmosphäre ist ebenfalls Geschichte, sodass sich diesmal auch wirklich alle vier Spieler aktiv am Geschehen beteiligen.

Des Weiteren integrierte man eine Story, die zwar auf den ersten Blick nichts Bahnbrechendes liefert, dem Namen „Final Fantasy" aber durchaus gerecht wird. Und zwar geht es darum, dass sich der Mond in regelmäßigen Abständen blutrot färbt. Dadurch entsteht eine gefährliche Strahlung, vor der sich die Erde durch überall verteilte heilige Kristalle schützt. Allerdings laden sich die Kristalle plötzlich selber rot auf und werden zur Bedrohung. Wie nicht anders zu erwarten, ruft dieser Umstand Fieslinge auf den Plan, die sich diese Situation zunutze machen wollen. Der Spieler übernimmt die Rolle der Protagonisten Yuri und Chelinka, deren Eltern bereits den bösen Mächten zum Opfer gefallen sind. Die beiden gehören der Rasse der Clavats an, die neben den hochgewachsenen Yukes oder den naturverbundenen Selkies bereits aus dem Vorgänger bekannt ist. Mit dieser Ausgangsbasis entwickelt sich trotz der relativ kurzen Durchspielzeit von rund zwölf Stunden eine märchenhaft erzählte Geschichte mit glaubhaft präsentierten Charakteren. Ein wesentlicher Faktor für jedes ambitionierte RPG-Projekt.

SECRET OF MANA LÄSST GRÜSSEN

Spielerisch erinnert der Titel stark an das legendäre *Secret of Mana*. Zwar umfasst die Party diesmal vier anstatt drei Mitstreiter, das Prinzip bleibt aber gleich. In der Hitze des Gefechts ist der A-Knopf euer bester Freund – auf eine Touchscreen-Steuerung à la *Zelda: Phantom Hourglass* hat man dabei weitgehend verzichtet. Ihr verwendet den Touchscreen hautpsächlich dazu, um Magie-Orbs anzuwählen, die von gefallenen Monstern hinterlassen oder durch die Kochkünste eines Partymitglieds sogar selbst hergestellt werden können. Abgesehen davon zündet ihr per Druck auf den R-Trigger die Sekundärfähigkeiten eurer Recken. Das Geschehen wechselt schließlich auf den Touchscreen. Entweder zum Kochen, Zaubern oder Attackieren. Die vier Charaktere eurer Party können ebenfalls bequem per Touchscreen gewechselt werden, sodass ihr im Singleplayer jederzeit freie Hand habt, mit wem es nun ins Getümmel gehen soll.

Während Yuri der typische Nahkämpfer ist, greift Nashe zum Beispiel lieber mit Pfeil und Bogen an und verfügt über den

unglaublich wichtigen Doppelsprung. Mit Meeths Kochtopf hingegen greift ihr nicht nur an, sondern fliegt auch kurzzeitig oder benutzt ihn als praktischen Aufzug.

Über eine Weltkarte erreicht ihr bequem die verschiedenen Szenarien. Wälder, Dungeons, Bergregionen – hier mangelt es nicht an Abwechslung! Jedoch metzelt ihr euch nicht einfach nur durch – ihr löst auch rollenspieltypische Schiebe- und Schalterrätsel und müsst sogar diverse Hüpfpassagen meistern. Die Jagd nach Erfahrungspunkten und Ausrüstungsgegenständen wird dabei schnell zur Sucht. Neue Items lassen sich sofort verwenden und das Aussehen der Charaktere ist direkt von eurer Kleiderwahl betroffen. Ärgerlich ist allerdings, dass ihr in den Zwischensequenzen nicht das von euch ausgewählte, sondern lediglich immer das Standard-Outfit der Spielfigur zu sehen bekommt.

BILDSCHIRMFÜLLEND Die imposanten Bossgegner zählen zu den optischen Highlights des Titels. BILD: N-ZONE

VORBILDLICH Das Intro ist Square-typisch aufwendig gerendert. BILD: N-ZONE

WIE DIE LEMMINGE

Ebenfalls ärgerlich ist der niedrige Schwierigkeitsgrad des Titels. Meistens steht ihr nach einer halben Stunde bereits an einem Savepoint und kurz darauf vor einem der pompösen Bossgegner, die ihr auch im Alleingang relativ unkompliziert ausschaltet. Wer auf Teamwork Wert legt, sollte vor allem in diesen Fights seine Kameraden so oft wie möglich mit der L-Taste hinter sich befehligen. Die KI der CPU-Charaktere bietet nämlich auch etwas Grund zur Kritik. Streng gesagt, sind die Kerle ab und an einfach doof wie drei Meter Feldweg. Vor allem im Kampf gegen die Endgegner, die allesamt über eine mächtige Frontalattacke verfügen, fällt dieser Makel stark ins Gewicht. Während ihr in aller Ruhe die schwache Rückseite des Obermotzes bearbeitet, laufen eure Mitstreiter geradewegs in ihr Verderben. Hüpft ihr mit Nashe per Doppelsprung über einen Abgrund, könnt ihr immer wieder beobachten, wie mindestens ein Partymitglied hinterherhechet und gezielt seine Energieleiste schmälert. Des Weiteren bleiben eure Freunde oft irgendwo hängen und können manchmal erst nach mehrmaligem Drücken der L-Taste zurückgerufen werden. Allerdings hat dieser Bug auch den Vorteil, dass ihr euch bei einem irreführenden Alleingang per Charakterwechsel schnell wieder an den Ausgangsort teleportieren dürft.

MULTIPLAYER & MINIGAMES

Im Mehrspielermodus spielen solche Makel allerdings keine Rolle. Bis zu acht Charaktere lassen sich hier aus den vier Rassen erstellen. Gestaltungsvielfalt bleibt jedoch nicht. Ihr wählt die fertigen Protagonisten des Hauptspiels an und könnt lediglich zwischen männlich und weiblich variieren. Zu viert zieht ihr schließlich in die Schlacht, bleibt dabei aber unter euch. Einen vollwertigen Online-Modus hat man sich leider gespart. Lediglich die knuffigen Mogrys, die euch im Laufe des Spiels oftmals mit Rat und Tat zur Seite stehen, dürfen online getauscht werden. Diese lassen sich nach Belieben umgestalten und bemalen. Das eigentliche Spektakel ist ähnlich aufgebaut wie zuvor *Zelda: Four Swords*. Zwar gibt es Rätsel, die ihr nur gemeinsam lösen könnt, ansonsten lebt das Game aber trotz Teamwork vom gegenseitigen Konkurrenzkampf um Zaster, Ausrüstung und Erfahrungspunkte. Leider läuft das Multiplayer-Vergnügen komplett gesondert ab und eure Mitspieler können nicht in die laufende Story mit einsteigen, wie es beim großen SNES-Vorbild noch der Fall gewesen ist. Die Langzeitmotivation trübt dieser

> Trotz der kurzen Durchspielzeit von zwölf Stunden entwickelt sich eine märchenhaft erzählte Geschichte.

UNGEWOHNT Hüpfpassagen sieht man in einem Rollenspiel eher selten. BILD: N-ZONE

Vergangenheit …

Final Fantasy: Crystal Chronicles (GameCube)
Misslungenes Experiment: Das weitgehend auf Multiplayer-Vergnügen ausgelegte GameCube-Pendant krankte seinerzeit an einem unausgegorenen Projekt namens „Connectivity". Voraussetzung war, dass jeder Mitspieler über einen eigenen Game Boy Advance samt Linkkabel verfügt, um diesen als Controller zu nutzen. Abgesehen davon musste jeweils ein Spieler in den sauren Apfel beißen und den Schutzkristall herumschleppen, der zum Abwenden der giftigen Miasma-Atmosphäre diente.
Singleplayer schauten ebenfalls in die Röhre. Von einer epischen Story war weit und breit nichts zu sehen. Stattdessen galt es, jeden Level mehrmals nach benötigten Artefakten abzusuchen.

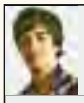
… und Zukunft

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and the Promised Land/Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (beide Wii)
Während *The Little King and the Promised Land* derzeit als erster Download-Titel für Nintendos neue WiiWare-Plattform angekündigt ist und dadurch in puncto Umfang vermutlich etwas eingeschränkt sein wird, gilt *The Crystal Bearers* als nächster vollwertiger Titel der Reihe. Beide Titel legen ihren Fokus auf den Singleplayer und orientieren sich optisch an der GameCube-Version, wobei *Crystal Bearers* allem Anschein nach einen etwas erwachseneren Stil verpasst bekommt. Das WiiWare-Pendant mit dem ausgesprochen langen Namenszusatz ist bereits für März 2008 in Japan angekündigt, für *Crystal Bearers* gibt es derzeit noch keinen Termin.

Umstand allerdings nur bedingt: Durch die Möglichkeit, sein Inventar in den neuen Spielstand zu übernehmen, lädt der Titel im Singleplayer zu einem erneuten Durchgang förmlich ein und relativiert damit auch den etwas kurz geratenen Umfang. Wer nach mehrmaligem Durchspielen immer noch nicht genug hat, kann sich die Zeit mit kleinen Minigames wie dem Karawanenrennen vertreiben, das in ähnlicher Form auch bereits im Vorgänger zu finden war.

Optisch bietet der Titel einen farbenfrohen und fantasievollen 3D-Look aus der Iso-Perspektive, der sich bedingungslos zur grafischen Spitze auf dem DS zählen lassen darf und sich auch hinter einem *Phantom Hourglass* nicht verstecken muss. Abwechslungsreich designte Welten, hübsch gestaltete Charaktermodelle und spektakulär designte Endbosse sprechen für sich. Leider treten an einigen Stellen vorübergehende Slowdowns auf, wenn die effektgeladene Action überhandnimmt. Nervig, aber noch zu verkraften, zumal es wirklich selten so weit kommt. Die akustische Untermalung des Spiels stellt unmissverständlich klar, dass wir es hierbei mit einem Spiel aus dem Hause Square Enix zu tun haben. Epische Melodien und situationsangepasste Wechsel aus Spannung und Ruhe drücken der *Final Fantasy*-Reihe seit jeher ihren Stempel auf. Abgesehen davon erwartet den Spieler ein überraschend hoher Anteil an feinster englischer Sprachausgabe während der Zwischensequenzen – ein Novum auf dem Nintendo DS. Vor allem die regelmäßigen Streitigkeiten zwischen den Zwillingsprotagonisten Yuri und Chelinka sind immer wieder einen Schmunzler wert und werden trotz ernsthafter Rahmenhandlung geschickt auflockernd eingestreut.

Alles in allem erwartet Handheld-Rollenspieler ein rundum gelungenes Action-RPG, das Genrefans trotz Schwächen in Hinsicht auf die KI und dem Verzicht auf Coop- sowie Online-Multiplayer-Modi damit überzeugt, worauf es ankommt: Spielspaß! ■



THOMAS STEUER
glaubt wieder an das Gute in Square Enix.

Ich bin hin und weg! Lange hat es gedauert, bis endlich wieder ein gelungenes Action-Rollenspiel den Handheld-Markt überrollt. *Sword of Mana* – langweilig, *Children of Mana* – belanglos, *Ring of Fates* – das fulminante Comeback des Genres! Ehrlich gesagt, hatte ich so meine Bedenken: Der Vorgänger war zum Scheitern verurteilt und Action-RPGs im östlichen Gewand galten schon als ausgestorben. Tja, so kann man sich täuschen. Und nun Schluss mit dem Gesülze! Vorbestellen, zack, zack!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	21. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	http://www.square-enix.com
Alternativen:	Children of Mana

- Tolle Spielbarkeit
- Spannende Story …
- … die leider nur allein zu genießen ist.
- CPU-Kameraden machen sich gern zum Deppen

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 90% SOUND 88%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **86%**

Tolles Abenteuer für Hobby-Metzler mit einer Schwäche für gute Storys!

ZUBEREITEN An solchen Brunnen lassen sich wertvolle Maginiten erstellen. Per Tastendruck packt Meeth ihren Topf aus und absorbiert Zutaten. BILD: N-ZONE

UMRÜHREN Rührt die Suppe um, bis der gewünschte Maginit fertig ist. BILD: N-ZONE

FERTIG! Zieht den fertigen Maginiten einfach aus dem Topf. BILD: N-ZONE

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

VERSCHNAUFPAUSE An diesen Scoutposten speichert ihr euren Fortschritt. BILD: N-ZONE

Dragon Quest Monsters: Joker

Was taugt die Pokémon-Konkurrenz?

AUTOR: THOMAS STEUER

Als Nintendo Ende der Neunziger den großen *Pokémon*-Coup landete und einen weltweiten Boom auslöste, reagierte man bei Enix und schuf mit *Dragon Quest Monsters* ein Spin-off seiner größten Marke, das an den Erfolg von *Pokémon* anknüpfen und ebenfalls den Sammeltrieb der Spieler wecken sollte. Das Experiment glückte und der Titel gelangte sogar nach Europa. Doch leider blieb der große Erfolg hierzulande aus, da die Marke „Dragon Quest" – im Gegensatz zu Japan – in westlichen Gefilden nur ein kleiner Fisch war. Als sich mit der Veröffentlichung von *Dragon Quest 8* für die PS2 im Jahre 2006 unerwartet ein Verkaufserfolg einstellte, versprach Square Enix, nachzulegen und auch europäische Rollenspieler weiterhin mit großen Titeln zu füttern. Nach fast einem Jahrzehnt findet nun also endlich wieder ein *Dragon Quest Monsters*-Titel den Weg nach Deutschland.

MONSTRÖS

In *Dragon Quest Monsters: Joker* übernehmt ihr zu Beginn die Rolle eines Jungen, dessen Vater der Kopf einer mysteriösen Organisation namens CELL ist. Unter deren Banner müsst ihr als Spion an der renommierten Monsterscout-Meisterschaft teilnehmen. Dazu bereist ihr im Spielverlauf sieben Inseln auf der Suche nach zehn Dunkelsteinen. Mithilfe eines zu Beginn bereitgestellten Startmonsters bestreitet ihr in klassischer Manier rundenbasierte Kämpfe gegen andere Monster. Im Gegensatz zu Nintendos Pokémon-Figuren können die über 200 von *Dragon Ball*-Schöpfer Akira Toriyama entworfenen Kreaturen allerdings nicht gefangen, sondern lediglich angeworben werden. Durch eine Demonstration eurer Stärke füllt sich dabei ein Prozentbalken, der anzeigt, ob das gegnerische Wesen von euren Scout-Qualitäten überzeugt ist und sich euch anschließt. Euer Team besteht aus drei Monstern, die jeweils gleichzeitig an einem Kampf beteiligt sind, und drei weiteren, die außerhalb von Kämpfen beliebig eingewechselt werden dürfen. Neue Monster rekrutiert ihr jedoch nicht ausschließlich auf dem Schlachtfeld, sondern könnt sie – wie bereits vor zehn Jahren – auch züchten.

Auf Zufallskämpfe wurde indes komplett verzichtet. Ganz im Stile eines *Tales of Symphonia* oder *Baten Kaitos* bewegen sich die Gegner gut sichtbar über die jeweilige Karte.
Apropos Karte, auf eine Oberwelt wurde – vermutlich aufgrund der handheldtypischen Limitierungen – ebenfalls verzichtet. Euer Protagonist erreicht die verschiedenen Inseln bequem per Jet-Ski-Animation. Der Touchscreen wird dabei nur zur Menünutzung herangezogen und eure Spielfigur, die übrigens stark an den *Dragon Ball*-Charakter Trunks erinnert, manövriert ihr ganz konventionell mit dem Steuerkreuz. Dabei fällt auf, dass das Abenteuer weniger ausladend, dafür eher kompakt gehalten wurde. Ortschaften sind ebenso rar gesät wie Sidequests. Der Hauptaspekt des Spiels beruht darauf, die Inseln nach Monstern abzugrasen und schließlich die Diamanten einzusacken. Wem das nicht genügt, der darf natürlich auch im Netzwerk gegen Freunde antreten oder per Tauschgeschäft seine Sammlung vervollständigen. Einen vollwertigen Online-

Fakten

- Über 200 Monster
- Für das Charakterdesign zeichnet Dragon-Ball-Schöpfer Akira Toriyama verantwortlich
- Die Marke Dragon Quest steht in Japan sogar über dem Final-Fantasy-Franchise

VIDEO AUF DVD

AUF DIE 12 Unser Team heizt der Sabberkrabbe mächtig ein. BILD: N-ZONE

NETTE AUSSICHT Dieser Wüstenkrater lässt tief blicken. BILD: N-ZONE

ZENTRUM Domuspolis dient als Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers. BILD: N-ZONE

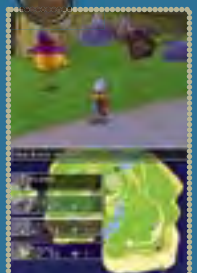
Modus hat man der Reihe allerdings nicht spendiert. Direkte Kämpfe sind nicht möglich, lediglich das Herunterladen der Team-Daten anderer Spieler.

LIEBEVOLL

Nicht nur die Kampfscharmützel erinnern stark an das Geschehen aus *Dragon Quest 8*. Rein optisch könnte es sich bei *Dragon Quest Monsters: Joker* um den kleinen Bruder des epischen PS2-Rollenspiels handeln. Die hervorragende Cel-Shading-Optik wurde in beeindruckender Qualität auf den DS portiert und die Umgebungen präsentieren sich in feinster, überwiegend frei begehbarer Dreidimensionalität. Ein Punkt, in dem die *Pokémon*-Serie bis heute hinterherhinkt.

Leider enttäuscht der Sound auf ganzer Linie. Vor allem wenn man bedenkt, wie viel Wert Square Enix normalerweise auf eine gute Musikkulisse legt und wie hochwertig der *DQ 8*-Soundtrack war. Einen Rollenspiel-Überflieger liefert Hersteller Square Enix leider nicht ab, muss er auch gar nicht. Schließlich erreichte ein *Pokémon* diese Beliebtheit bisher auch nicht. Dennoch wirkte das Nintendo-Original trotz altbackener Optik und überholtem Kampfsystem stets runder und vor allem kompletter. Nichtsdestotrotz fesselt das Spielprinzip vom Sammeln und Trainieren eigener Schützlinge nach wie vor, und wer *Pokémon* kennt und liebt, muss auch hier einfach zugreifen. *Dragon Quest Monsters: Joker* versprüht einen Charme, der über kleinere Schwächen hinwegsehen lässt. Der fehlende Online-Modus verhindert aber höhere Wertungsregionen. ■

Monster fangen leicht gemacht!



OPFERSUCHE Habt ihr ein geeignetes Monster gefunden, konfrontiert es! BILD: N-ZONE

ANWERBEVERSUCH Wählt im Kampfmenü „Werben" an und eure Party macht sich bereit. Zeigt dem Monster, was ihr draufhabt! BILD: N-ZONE

RESPEKT Je mehr Eindruck ihr schinden könnt, desto höher ist die prozentuale Wahrscheinlichkeit, dass es sich euch anschließt. BILD: N-ZONE

GESCHAFFT 60 Prozent reichen locker aus. Der Geist gehört ab sofort zum Team. BILD: N-ZONE

THOMAS STEUER
ist sehr angetan.

Wow! So könnte ein *Pokémon* in 3D also aussehen! Optisch legt Square Enix die Messlatte für Nintendos nächste Monsterhatz in schwer erreichbare Höhen. Man hat es tatsächlich geschafft, *Dragon Quest 8* auf den Nintendo DS zu hieven. Zwar fehlt es in Sachen Story und Abwechslungsreichtum etwas an Substanz, was das Design und das süchtig machende Spielprinzip aber wettmachen. Während die neuen Pokémon zuletzt eher an futuristische Sci-Fi-Püppchen erinnerten, bleibt Akira Toriyama seinem Stil treu und lockt damit auch ältere Spieler an den DS. Daumen hoch für *Dragon Quest*, aber beim nächsten Mal bitte mit richtigem Online-Modus.

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. März 2008
Spieler:	1
Web:	http://www.square-enix.com/eu/de/
Alternativen:	Pokémon Perl/Diamant

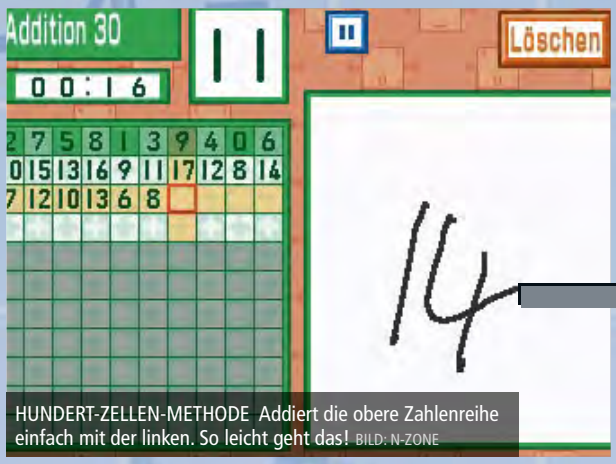
- ↗ Traumhaftes Design
- ↗ Mehr als 200 Monster
- ↙ Kein Online-Modus
- ↙ Soundkulisse überraschend schwach

WERTUNG

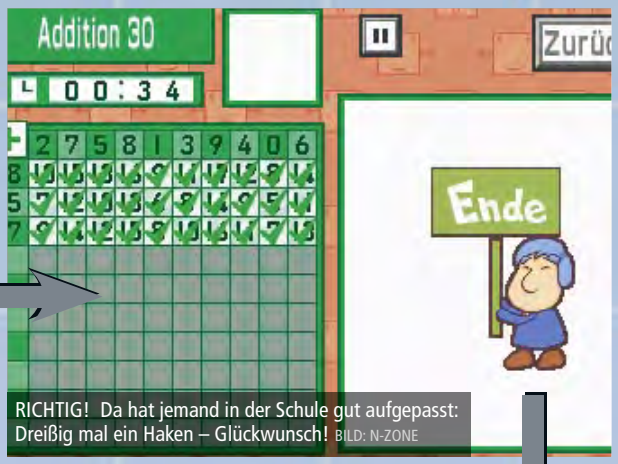
STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
82%	87%	74%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
80%	82%

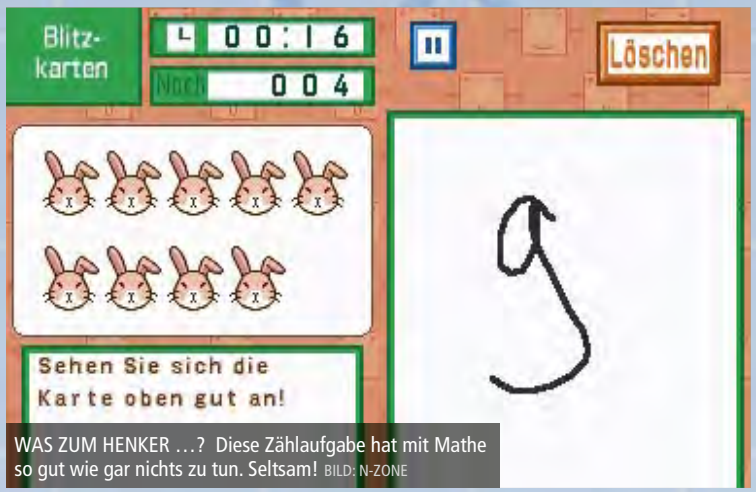
Ansprechender Pokémon-Klon mit klassischem Kampfsystem und stylisher 3D-Optik im Dragon-Ball-Look.



HUNDERT-ZELLEN-METHODE Addiert die obere Zahlenreihe einfach mit der linken. So leicht geht das! BILD: N-ZONE



RICHTIG! Da hat jemand in der Schule gut aufgepasst: Dreißig mal ein Haken – Glückwunsch! BILD: N-ZONE



WAS ZUM HENKER …? Diese Zählaufgabe hat mit Mathe so gut wie gar nichts zu tun. Seltsam! BILD: N-ZONE

AWARD Wer das Zeitlimit nicht überschreitet, wird mit einer Goldmedaille belohnt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Kopfrechen-Trainer
- Basiert auf der Hundert-Zellen-Methode
- Mehrspieler-Duelle für bis zu 16 Spieler
- Schrifterkennung basiert auf Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging.
- DS wird beim Spielen quer gehalten.

Prof. Kageyamas Mathematik-Training

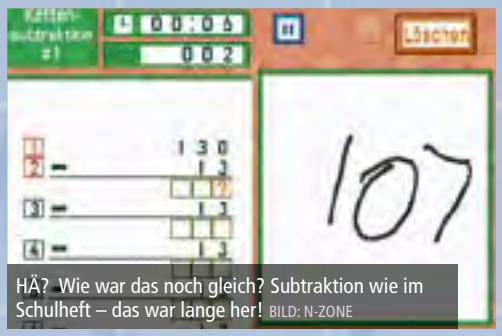
Malen nach Zahlen war gestern – jetzt wird mit ihnen gespielt!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Früher bestanden Videospiele aus coolen Schießereien, wilden Autorennen, genial inszenierten Bossfights. Dieser Action-Overkill war zwar mitunter genauso intellektuell wie der neue John-Rambo-Film, aber hey – Hauptsache, wir hatten Spaß! Die Kehrseite der Medaille: Wir Spieler mussten uns von unseren Eltern Kritik anhören wie „Du verblödest noch von dem ganzen Zeugs!" oder „Geh mal wieder raus, du Käsegesicht!" Ja, ja, früher … Aber keine Zeit für Vorgeplänkel und husch, husch, in den Unterricht! Professor Kageyama will uns diesmal auf dem Nintendo DS verklickern, wie man Mathematik richtig trainiert. Ob er es schafft? In der Schule haben sich daran schon viele die Zähne ausgebissen.

ZACK, ZACK, SCHULHEFTE RAUS!

Im Prinzip ist das neue DS-Zahlen-Jongleur-Programm nichts anderes als ein Crashkurs in Sachen Mathematik. Alles rankt sich um die sogenannte Hundert-Zellen-Methode: In der oberen Zeile und linken Spalte sind jeweils die Zahlen 0 bis 10 vertreten, und ein Rechenzeichen verrät euch, was ihr mit den Ziffern anstellen müsst: addieren, subtrahieren, dividieren oder multiplizieren. Schreibt die richtige Antwort einfach mit dem Stylus auf den Touchscreen und schon geht's mit der nächsten Aufgabe weiter. Was uns sofort auffiel: Die Zahlenerkennung geht absolut flott von der Hand – kaum habt ihr eine Ziffer korrekt auf den Bildschirm gemeißelt, schon ist der nächste Rechen-Quickie dran. Aber das wundert uns kaum, schließlich konnte Nintendo die Decuma-lizenzierte Schrifterkennung direkt aus *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und den beiden DS-Englischtrainern übernehmen. Und beim Kritzeln von Zahlen waren diese Programme recht großzügig. Macht euch also keine Sorgen, wenn eure Ziffern mal ein bisschen schlampiger aussehen – Professor Kageyama hat



HÄ? Wie war das noch gleich? Subtraktion wie im Schulheft – das war lange her! BILD: N-ZONE

UND NOCH MAL Dreißig Rechenoperationen auf einen Schlag. Uff, das schlaucht! BILD: N-ZONE

immer ein waches Auge und verzeiht euch eine Sauklaue.

MAUE MOTIVATION

Das DS-Rechenprogramm besteht aus drei Übungseinheiten: Im täglichen Test absolviert ihr nacheinander Minispiele, die mehr oder weniger mit Mathematik zu tun haben. Manchmal ist der Bezug allerdings an den Haaren herbeigezogen. In einer Disziplin wird beispielsweise eine unterschiedliche Anzahl an Symbolen auf dem Bildschirm eingeblendet. Mit dem Stylus müsst ihr anschließend korrekt wiedergeben, wie viele gezeigt wurden. Auch der Spaßfaktor bleibt manchmal auf der Strecke, da die Aufgaben allesamt recht ähnlich gestrickt sind. Meist kommt es nur darauf an, Zahlen zu „beackern": Plus, minus, mal, geteilt, hier 2 im Sinn, dort 3 übertragen – das war's auch schon. Die Präsentation ist auf das Nötigste beschränkt: Die Dialoge mit dem virtuellen Streberkopf sind nicht annähernd so humorgespickt wie bei Dr. Ryuta Kawashima, auch Abwechslung (wie etwa durch die Zeicheneinlagen bei *Gehirn-Jogging*) ist Mangelware.

TEAM-TÜFTELN

Prof. Kageyamas Mathematik-Training ist auch mit bis zu sechzehn Spielern spielbar. Aber da lediglich eine Handvoll Modi aus dem Einzelspiel übernommen wurde, ist auch die Team-Rätselei kein echter Pluspunkt. In der Redaktion fiel die Begeisterung jedenfalls rasch wieder ab. Auch eine Möglichkeit zum Schummeln haben wir nach kurzer Spielzeit entdeckt: Wenn ihr euch bei einer Antwort nicht sicher seid, könnt ihr eine beliebige Ziffer eingeben. Ist die Antwort falsch, wird sie noch nicht gleich eingespeichert – dann könnt ihr die Zahl einfach löschen und solange herumexperimentieren, bis ihr den richtigen Treffer gelandet habt. Wenigstens braucht ihr diesmal keine Strafarbeit zu befürchten! ■

CHRISTOPH KRAUS
hat keine Lust aufs Einmaleins.

Kopfrechnen? Mein Mathe-Hirn schluckt Batterien und heißt „Taschenrechner"! Und der neue Nintendo-DS-Prof erweckt bei mir – genauso wie *Augen-Training* – den Anschein von schneller Geldmache. *Mathematik-Training* mangelt es deutlich an Abwechslung, es sieht genauso gut aus wie ich nach dem Aufstehen und selbst mit mehreren Spielern find ich's nicht spaßig. Dem Vergleich zu *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hält der Rechentrainer keinesfalls stand. Einen richtigen Nutzen sehe ich ebenfalls nicht, da nur die vier Grundrechenarten abgedeckt werden. Als Spiel nicht ernstzunehmen, als Lernprogramm bedingt geeignet!

PROF. KAGEYAMAS MATHEMATIK-TRAINING

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	08. Februar 2008
Spieler:	1-16
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

- Gute Schrifterkennung
- Fülle anwählbarer Aufgaben, …
- … die sich aber alle recht ähnlich spielen
- Dürftiger Mehrspieler-Modus

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 45% SOUND 38%

MULTIPLAYER **64%** SINGLEPLAYER **66%**

Weniger prickelnd als Gehirn-Jogging – selbst zum Auffrischen der Rechenkünste nur bedingt geeignet.

INTERVIEW mit Timea Fecser

»Mathematik ist wichtig!«

Gut, dass man den Kontakt zu alten Schulfreunden pflegt! Timea Fecser hat zusammen mit Christoph das Abi absolviert – und heute kommentiert sie Prof. Kageyamas Mathematik-Training für die N-ZONE. Was meint die Rechen-Expertin?

Timea, stell dich unseren Lesern doch mal kurz vor!
Ich studiere Hauptschullehramt und bin im fünften Semester. Um ehrlich zu sein, war ich nie in Mathe so richtig fit. Ich gehörte also nicht wirklich zu den Guten. Trotzdem habe ich Mathematik als Didaktikfach gewählt. Irgendwann werde ich also die Schüler darin unterrichten.

Was hältst du von pädagogischen Spielen wie Prof. Kageyama?
Als Lehrämtlerin muss ich zugeben, dass ich solche Spiele befürworte. Ich finde die Idee super, dass Kinder schon in jungen Jahren den Umgang mit Zahlen spielerisch erlernen. Mathematik spielt heutzutage eine wichtige Rolle, deswegen ist es sehr wichtig, die Kinder so früh wie möglich dafür zu begeistern. Wenn das Interesse an Mathematik durch solche Spiele gefördert wird, haben es die Lehrer einfacher, den Unterricht zu gestalten. Interessierte Schüler sind auch grundsätzlich besser in der Schule.

Womit kann man, außer mit DS-Spielen, sein mathematisches Verständnis aufbessern?
Es gibt eine Übung, die man auch in der Schule einsetzt. Man kann diese Übung bei jeder Altersgruppe anwenden, angefangen von der Grundschule bis hin zum Studium: Es gibt insgesamt 9 Ziffernkarten, die Karten werden also von 1 bis 9 beschriftet. Diese Ziffern werden dann zu einem Dreieck gelegt, sodass vier Ziffern eine Seite darstellen. Die Ziffern müssen jedoch so gelegt werden, dass immer die vier Zahlen, die zu einer Dreiecksseite gehören, zusammen die Summe 20 ergeben. Dieses Dreieck geht auch noch mit der Summe 23. Ich persönlich finde diese Übung sehr interessant und ein wenig mit *Sudoku* vergleichbar. Man kann spielerisch, aber auch gleichzeitig wissenschaftlich an die Sache herangehen.
Sudoku ist ebenfalls eine gute Methode. Viele schwärmen davon – es macht also Spaß und verbessert das mathematische Verständnis. Ich gebe zu, dass ich diesem „Spiel" auch verfallen bin. Das Schöne daran ist, dass man mit der Zeit immer schwierigere Gitter lösen kann, sodass man selbst den eigenen Fortschritt bzw. die eigenen Erfolge sehen kann. Dies ist ebenfalls sehr motivierend.

Vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast, und viel Erfolg im Studium!

Naruto: Ninja Destiny

Prügelt euch jetzt auch unterwegs mit Naruto und Co.

BEEINDRUCKEND Diese Spezialattacke kann sich wahrlich sehen lassen. BILD: N-ZONE

STEPPTANZ Kakashi sensei führt eindrucksvoll vor, warum er in seiner Jugend gut bei Frauen ankam. BILD: N-ZONE

Mit zunächst sieben von insgesamt 15 Charakteren aus dem *Naruto*-Universum spielt ihr an acht aus der Serie bekannten Schauplätzen klassische Beat-'em-Up-Kämpfe in dreidimensionalen Arenen. Dabei habt ihr die Wahl zwischen einem freien Kampf, einem Multiplayer-Fight gegen einen Freund, der das Spiel auch besitzt, oder dem Story-Modus. In Letzterem absolviert ihr nacheinander die Fights der Finalrunde des Chunnin-Turniers, um neue Kämpfer freizuschalten. Die Kämpfe gestalten sich denkbar simpel. Die Action-Buttons des DS dienen für leichte und harte Schläge sowie für Sprünge und die Jutsu genannten Special-Moves. Der Touchscreen wird lediglich für Items benutzt, die ihr bequem über angenehm große Symbole anwählt. Optisch erinnert der Titel mit hübscher und flüssiger Cel-Shading-Grafik stark an die Anime-Serie, akustisch sieht die Sache allerdings ganz anders aus. Das nervtötende Kampfgedudel hätte man sich auch sparen können. Fans kritisieren den dürftigen Umfang, die wenigen Charaktere und das einfache Kampfsystem. Wer unbedingt ein *Naruto* für unterwegs benötigt, greift zu. Der Rest wartet auf *Ninja Chronicles* für die Wii. **(ts)**

TEST

NARUTO: NINJA DESTINY

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tomy
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. Februar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Naruto: Ninja Council

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 74% SOUND 64%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **71%**

Ordentliche Klopperei mit Naruto und Co, die vor allem Fans der beliebten Anime-Reihe anspricht!

Ratatouille: Frohes Festmahl

Spielerisch eher weniger bekömmliches Dosenfutter

KAMMERJÄGER Hier ballert ihr Schnecken per Stylus weg, was nach kurzer Zeit langweilt. BILD: N-ZONE

MINISPIELE Die meisten Mini-Games sind leider nur durchschnittlich oder schlechter. BILD: N-ZONE

Der Pixar-Animationsfilm *Ratatouille* ist ein toller Vertreter seiner Zunft. Die Story ist schön schräg, der Humor zündet und die lieben Ratten sehen wirklich goldig aus. Nun ist es inzwischen ganz normal, dass im Rahmen jedes großen Kinofilms auch Videospielversionen der Leinwand-Abenteuer erscheinen. *Ratatouille: Frohes Festmahl* ist schon Teil 2 des Handheld-Spiels zum Pixar-Hit und enttäuscht leider auf ganzer Linie. Ihr bestreitet darin lediglich sieben Minispiele, die teilweise schon aus dem Vorgänger bekannt sind. Ihr wendet Fische, sortiert Gemüse, rührt Suppe oder beseitigt Schnecken. Viel Köpfchen braucht ihr dazu nicht, lediglich Gefühl für den Stylus und etwas Ausdauer, denn einige Aufgaben sind wirklich schwer zu erfüllen. Dazu kommt, dass die Steuerung nicht immer so anspricht, wie ihr es beabsichtigt. Insgesamt ist das Spiel eine wirklich dreiste Minispiel-Sammlung. Weder stimmt hier der Umfang noch die Qualität. Wir raten euch also dringend von *Frohes Festmahl* ab. Investiert stattdessen das gesparte Geld in ein paar Säcke Kartoffeln und schält die Teile. Wir sind uns sicher, das macht mehr Spaß. **(sst)**

TEST

RATATOUILLE: FROHES FESTMAHL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Helixe
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	12. Februar 2008
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Jedes andere DS-Spiel

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 68% SOUND 64%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **41%**

Öde Spielesammlung, die einfach keinen Spaß macht und viel zu schnell durchgespielt ist.

Shrek: Oger und Dresel

Spielt den etwas anderen Babysitter!

Der dritte *Shrek*-Kinofilm endete mit Nachwuchs. Shrek und Fiona wurden mit einer Schar Ogerbabys gesegnet und Esel hat ohnehin eine ganze Dresel-Bande in die Welt gesetzt. Um diese Racker müsst ihr euch kümmern. Ähnlich wie bei *Nintendogs* bringt ihr den Kleinen Tricks bei, wascht sie und geht mit ihnen auf Entdeckungsreise. Mit dem Stylus bewegt ihr Objekte oder lockt die Babys an. Für jede Aktion, die einer der Racker lernt, gibt es Punkte, die ihr zum Beispiel in neues Spielzeug investiert. Außerdem helfen die gelernten Handgriffe dabei, auf Ausflügen neue Objekte zu finden. Das Thema des Films und auch dessen launiger Stil wurden gut auf das Genre des Spiels übertragen. Leider entstehen durch die passive Steuerung einige Längen, von denen die verkorksten Minispiele nicht ablenken können. **(sst)**

RASSELBANDE Ihr könnt nur mit zwei der acht Babys spielen. BILD: N-ZONE

TEST

SHREK: OGER UND DRESEL

Genre:	Simulation
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Wayforward
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG — STEUERUNG 78% — GRAFIK 74% — SOUND 78%

MULTIPLAYER **54%** — SINGLEPLAYER **67%**

Netter Zeitvertreib, der aber zu wenig zu tun bietet. Leider sind die Minispiele misslungen.

SpongeBob und seine Freunde: Angriff der Spielzeugroboter

Zehn Fäuste machen ordentlich Dampf!

Tak, Danny Phantom, SpongeBob Schwammkopf, Jimmy Neutron und Timmy Turner machen mal wieder gemeinsame Sache. In der Tradition von SNES-Sidescroll-Prüglern à la *Final Fight* marschiert ihr durch recht sterile Levels, verkloppt am Fließband Gangster und löst mehr oder weniger einfache Schalterrätsel. Auch der Touchscreen wird benutzt, allerdings nicht ganz so kreativ, wie man erwarten könnte. Rennspiel- und Boss-Levels lockern das Abenteuer zwar gekonnt auf, aber *Angriff der Spielzeugroboter* ist unterm Strich nicht mehr als ein kurzweiliges Abenteuer für jüngere Spieler. Wer jedoch auf den gelben Schwamm abfährt, wird kurzzeitig Spaß haben, vor allem zu zweit im Einzelkarten-Spielmodus. **(ck)**

DAMPFHAMMER Bud Spencer wäre ganz stolz auf SpongeBob. BILD: N-ZONE

TEST

SPONGEBOB & SEINE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Final Fight (VC)

WERTUNG — STEUERUNG 68% — GRAFIK 72% — SOUND 65%

MULTIPLAYER **72%** — SINGLEPLAYER **74%**

Für Kinder kultig, für andere viel zu seicht: Dieser Prügler ist nur was für jüngere Zocker.

Anzeige

Licht im Spiele-Dschungel

Wollen Sie sich mal wieder ein neues Computer- oder Videospiel zulegen? Oder eines verschenken? Wer nicht von Anfang an einen bestimmten Titel im Kopf hat, steht oft ratlos vor den schier platzenden Regalen. Das Überangebot beschert eher Stress als Einkaufsspaß – besonders wenn sich das frisch erstandene Game später als Fehlkauf herausstellt. Dabei lässt sich dieser Frust ganz einfach vermeiden. Wer online kauft, muss sich schon mal nicht der Ellbogenschlacht am Wühltisch aussetzen. Es geht aber noch besser: online kaufen bei sqoops zum Beispiel. Denn der Hamburger Internet-Shop für Games und Software bringt Ihnen nicht nur Ihre Einkäufe bequem nach Hause, sondern sorgt mit seinem umfassenden Service für ungetrübte Spiel- und Schenkfreude – und lässt Sie dazu sogar noch bares Geld sparen. Aber schön der Reihe nach:

SCHNELL UND EINFACH DAS RICHTIGE FINDEN

Wollen Sie etwas ganz Bestimmtes, müssen Sie bei sqoops nicht umständlich suchen. Soll es ein neues Adventure sein, ein Lernprogramm für Mathe in der Grundschule oder ein Pferdespiel für 12-Jährige? Dank der individuellen Einstellungen lässt sich die Auswahl schnell und gezielt eingrenzen. Übrigens auch nach Bewertung und Preis. So lassen sich auch Schnäppchen ganz leicht aufspüren. Und um Fehlgriffe zu vermeiden, wird jedes Spiel von der sqoops-Fachredaktion ausführlich beschrieben.

DAUERHAFT GÜNSTIG BESTELLEN – DAS SQOOPS-CENTS-PROGRAMM

Nach jedem Einkauf werden sqoops-cents entsprechend dem Einkaufswert gutgeschrieben. Auch in verschiedenen Gewinnspielen kann man sqoops-cents gewinnen, die auf dem Kundenkonto gutgeschrieben werden. Bei der nächsten Bestellung lassen sich die sqoops-Cents einlösen – oder auch weiter sammeln, bis eine satte Summe zusammengekommen ist. Das Guthaben können Sie jederzeit überprüfen.

EMPFEHLUNGEN UND KONTROLLE FÜR BESORGTE ELTERN

Die sqoops-Family-Redaktion begutachtet alle angebotenen Spiele und gibt entsprechende Altersempfehlungen ab. In dem sqoops-Family-Magazin beantworten die Experten zudem Fragen wie „Woran erkenne ich ein gutes Computerspiel?“ oder „Wie lange darf mein Kind spielen?“ und erklärt Fachbegriffe, um die Medienkompetenz der Eltern zu stärken. Damit Kinder nicht an Spiele geraten, die nicht für sie geeignet sind, oder eigenmächtig bestellen können, bietet sqoops einen wirksamen Jugendschutz an. Mit ihm stellen die Eltern sicher, dass ihr Nachwuchs nur altersgerechte Spiele sehen kann.

GRENZENLOSER SPIELSPASS FÜR ERWACHSENE

www.doomster.de, der Partnershop von sqoops, bietet das gesamte Spektrum an digitalen Spielen. Hier gibt es coole Games für alle Altersklassen und Spiele ab 18 Jahren, die auf der Hauptseite von sqoops nicht zu finden sind.

sqoops

www.sqoops.de

AKTUELLES AUS JAPAN

SVEN EICHELBERG berichtet.

Super-Smash-Gerangel!

Wer glaubt, die Japaner seien stets zurückhaltend und zuvorkommend, der hat noch keinen Videospiele-Launch in Tokio miterlebt. Vom zugegebenermaßen ruhigen Verkaufsstart von *Super Mario Galaxy* gezeichnet, begab ich mich am Releasetag von *Smash Bros. Brawl* erneut in die Höhle des Löwen. Doch diesmal war alles anders! Bereits über eine dreiviertel Stunde vor Ladenöffnung stand eine nicht gerade kleine Gruppe spielebegeisterter Japaner vor den Türen von Yodobashi Akiba. Und zwar vor einem speziellen Eingang, der für Kunden der Games-Abteilung reserviert wurde! Offensichtlich hat man wohl schon einige Erfahrungen mit ungeduldigen Spielefans gemacht. Pünktlich um 9:30 Uhr ging das Abenteuer los! Nach einigem Drängeln kam ich dann endlich auf der Spieleetage an und traute meinen Augen kaum: Nach nicht einmal einer Minute bildete sich eine etwa 50 Meter lange, stetig wachsende Schlange vor den Kassen! Bis ich endlich das Spiel gefunden und mich angestellt hatte, war die Menschenschlange bereits so lang, dass das gesamte Stockwerk als Wartebereich genutzt werden musste. Wow, ich hätte nie gedacht, dass der Kauf eines einzigen Spiels meine restliche Tagesplanung in Gefahr bringen könnte!
Aber war der Andrang wirklich nur wegen *Smash Bros. Brawl* so groß? Oder war etwa doch *Devil May Cry 4*, das am gleichen Tag in die Regale kam, Auslöser für den Massenauflauf? Es wanderten an jenem Morgen auch viele Xbox- und PS3-Bundles über den Ladentisch. Käufer mit Nintendos Prügelmannschaft unterm Arm waren jedoch die eindeutig dominierende Fraktion. So stellt man sich einen Releasetag in Japan vor!

NEWS-TICKER

BERGAB MIT DEM BALANCE BOARD

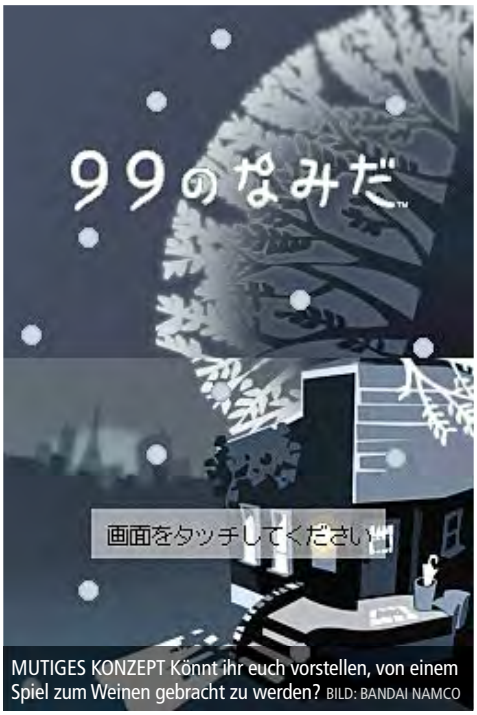
Bandai Namco bringt momentan mit *Family Ski* das erste Wii-Game in die Läden, das das Balance Board unterstützt. Man lenkt durch die Neigung des Körpers und stößt sich mit Wii-FB und Nunchuk wie mit Skistöcken ab, um zu beschleunigen. Natürlich werden auch Miis unterstützt.

99 Tears

Für alle, die einfach mal so richtig heulen wollen!

UNTERHALTUNG | **Hersteller:** Bandai Namco **Termin:** 2008 (Japan), **Web:** www.bandainamco.co.jp

Festhalten, liebe Leser, aus Japan kommt mal wieder eine absolut verrückte Spielidee: *99 Tears* für DS hat nämlich nur ein Ziel: euch zum Heulen zu bringen. Denn das – und damit hat die kuriose Software auch einen Zweck – wirkt reinigend und beruhigend. Insgesamt 200 kurze Storys umfasst das Non-Game, die jeweils ca. 15 Minuten Lesezeit brauchen. Ihr seid angehalten, täglich eine der traurigen Geschichten zu lesen und beantwortet danach ein paar Fragen. Dadurch wird die Auswahl der weiteren Geschichten immer weiter verfeinert, sodass ihr auch wirklich weinen müsst! Abgefahren, oder? *99 Tears* hat sogar eine Story: Ihr wohnt in einer Stadt, die das Weinen vergessen hat und stolpert über eine mysteriöse Buchhandlung namens „Quelle der Tränen". Dort findet ihr die traurigen Geschichten, die euch in bebilderten Szenen präsentiert werden. Mehr als Lesen und Fragen beantworten müsst ihr nicht – es geht wirklich nur ums Weinen. Wir bezweifeln stark, dass der Titel es nach Europa oder Amerika schafft, zollen aber Bandai Namco unseren Respekt. Solch eine Spielidee hätten wir nicht im Traum erwartet! **(sst)**



MUTIGES KONZEPT Könnt ihr euch vorstellen, von einem Spiel zum Weinen gebracht zu werden? BILD: BANDAI NAMCO

SCHICK Jede Geschichte wird von stilvollen Bildern begleitet. BILD: BANDAI NAMCO

SIMPLE DS Series Vol. 34: The Dentist

Und jetzt bitte ganz weit den Mund aufmachen!

SIMULATION | **Hersteller:** D3 Publisher, **Termin:** 13. März 2008 (Japan), **Web:** www.d3p.co.jp

Die *Simple Series* ist in Japan ein Renner. Sie existiert für viele Systeme und folgt stets demselben Konzept: Preiswerte Spiele mit lustiger Spielidee, aber ohne tolle Technik. Beispielsweise sind das simple Strategietitel oder abgedroschene Action-Games. Auch auf dem DS geht das Rezept auf und mit *The Dentist* erscheint bald eines der kurioseren *Simple Series*-Spiele. Darin spielt ihr einen Zahnarzt und bohrt mittels Touchscreen Löcher, versucht möglichst schmerzfrei zu behandeln und kümmert euch außerdem um die Leitung der Klinik. Wir wetten, dass viele Spieler zunächst einmal einfach drauflosbohren, um zu sehen, wie schnell die Patienten das Weite suchen. Aber das ist ja auch der Reiz an einer Zahnarztsimulation: Ihr könnt darin all das tun, wovor es euch in der Realität wirklich graut. Und nun stillhalten, wir greifen jetzt zum langsamen Bohrer! Könnte wehtun, wir sind nämlich dicht am Nerv. **(sst)**

HORRORSZENARIO Hier wird gerade richtig tief gebohrt. Dem Patienten wird es langsam zu heftig! BILD: D3 PUBLISHER

Okami

Noch nie hat der Begriff „malerisch“ so gut gepasst!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Capcom, **Termin:** 25. März 2008 (USA), **Web:** www.capcom.com

Portierungen von PS2-Spielen auf die Wii mögen nicht immer für Begeisterung sorgen, doch im Falle von *Okami* freuen wir uns wirklich, denn auf Sonys Konsole zählte es zu den schönsten und verblüffendsten Spielen. Ihr spielt darin eine Göttin namens Amaterasu, die in der Gestalt einer weißen Wölfin auf der Erde wandelt. Ihr zur Seite steht ein kleiner, sprechender Floh mit einer geheimnisvollen Identität. Spielerisch erinnert der Titel stark an die *Zelda*-Serie: Ihr erkundet die zusammenhängende Spielwelt, erledigt Aufträge, erlernt neue Fähigkeiten und erreicht dadurch neue Orte. Absolut einzigartig wird *Okami* durch die sensationelle Optik. Das ganze Spiel sieht aus, als wäre es eine lebendige japanische Tuschezeichnung. Überall bestimmen weiche, unregelmäßige Linien das Bild. Ein weiteres Highlight ist das Magie-System. Ihr könnt das Spiel jederzeit anhalten und zu eurer Leinwand machen. Zeichnet Blätter an Bäume, malt eine Sonne an den Himmel oder tropft Tinte auf Feinde, um sie zu blenden. Durch die Nutzung der Pointer-Funktion dürfte dies sogar noch intuitiver als bei der PS2-Version sein. Außerdem gibt es nun 480p- und Widescreen-Support. Ansonsten dürfte es nicht viele Neuerungen geben, doch das hat eine Spieleperle wie *Okami* auch gar nicht nötig. **(sst)**

SO WIRD’S AUSSEHEN! Die Screenshots sind von der PS2-Version, die Wii-Optik wird sehr ähnlich sein. BILD: PLAY³

IDYLLISCH Die malerische Tusche-Welt hat ihren ganz besonderen Zauber. BILD: PLAY³

BILD: PLAY³

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Pro Evolution Soccer	Wii	Erhältlich
Super Smash Bros. Brawl	Wii	Erhältlich
Family Ski	Wii	Erhältlich
Rune Factory 2	DS	Erhältlich
Etrian Odyssey II	DS	Erhältlich
Operation: Burn the Fat ...	Wii	13. März
Mario Kart Wii	Wii	10. April
Derby Stallion DS	DS	Juni
Fatal Frame	Wii	Sommer
99 Tears	DS	2008

US-Termine

Assassin’s Creed	DS	Erhältlich
Professor Layton	DS	Erhältlich
Ace Attorney: Apollo Justice	DS	Erhältlich
Dragon Quest Swords	Wii	Erhältlich
MX vs. ATV: Untamed	Wii	Erhältlich
Super Smash Bros. Brawl	Wii	9. März
Nanostray 2	DS	11. März
Lost in Blue 3	DS	18. März
Harvest Moon DS Cute	DS	25. März
Okami	Wii	25. März

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Gedanken zum Gaming-Frühjahr

Nach einem Spielemarathon in der Vorweihnachtszeit gibt sich der Jahresbeginn traditionell gemächlich. Mit *No More Heroes* für die Wii und *Advance Wars: Days of Ruin* (DS) habe ich dennoch zwei feine Titel für den Frühling gefunden. Beide Games sind mittlerweile bei euch erschienen, bei *No More Heroes* müsst ihr jedoch gravierende zensurbedingte Änderungen hinnehmen. Das ist in diesem Fall besonders bedauerlich, da der Titel wirklich von der übertriebenen Gewaltdarstellung lebt und diese gewissermaßen als Stilmittel verwendet.
Nintendofans weltweit dürfen sich derweil über zwei Ankündigungen aus dem Hause EA freuen. *Spore* wird nun nicht nur für PC und Mac, sondern auch für den DS erscheinen. Die aus der Feder von Spiele-Guru Will Wright stammende Simulation enthält alle wichtigen Elemente der PC-Version, wird sich aber eher auf die Erschaffungsphase der Kreaturen konzentrieren. Dank des WiFi-Modus in Kombination mit einer Tauschfunktion erwartet uns im September ein Titel mit Hitpotenzial.
Erfreulich ist auch die fürs nächste Geschäftsjahr geplante Veröffentlichung von *Rockband* für die Wii. Angesichts des nach wie vor eher schwachen Drittherstellersupports für die Wii ist das eine tolle Neuigkeit. Es bleibt zu hoffen, dass andere Publisher bald mitziehen und endlich mehr Wii-Spiele veröffentlichen. Wenn man sich vor Augen führt, dass die Wii immer noch Marktführer im Next-Gen-Bereich ist, erscheint die stiefmütterliche Behandlung seitens einiger Publisher umso paradoxer. In diesem Sinne hoffe ich auf einen baldigen Trendwechsel und wünsche euch allen einen schönen Frühling!

NEWS-TICKER

KRABBLER DER Wii Kurz vor Redaktionsschluss kündigte THQ *Deadly Creatures*, einen „Insekten-Survival-Thriller“ an. Ihr steuert einen Skorpion oder eine Tarantel und versucht, euch gegen Insekten oder Reptilien zu behaupten.

Shopping im Nintendo World Store

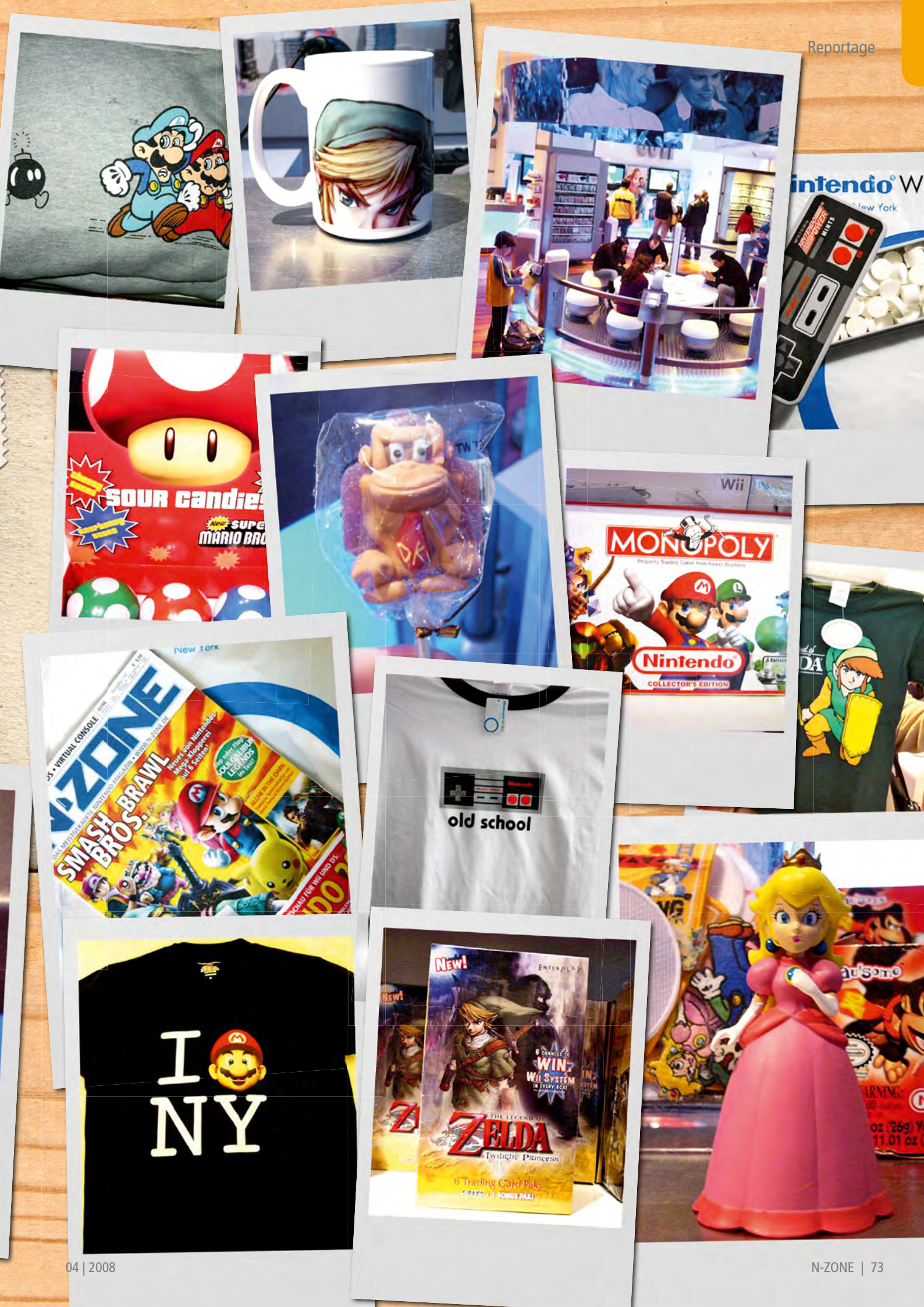
Post aus New York: N-ZONE-Leser Moritz Tibes zeigt euch die coolsten Schätze aus dem Nintendo-Einkaufsparadies!

So, es ist geschafft! Ich stehe kurz vor meinem Heimflug, habe das amerikanische Essen überstanden und bin bald wieder in Deutschland. Hier seht ihr einige der Fotos, die ich gemacht habe. Ich habe alles Mögliche fotografiert, etwa eine Link-Tasse oder New-Super-Mario-Bros.-Süßigkeiten, aber seht selbst! Der Nintendo World Store war eigentlich ein großer, gläserner Würfel mit zwei Geschossen. Im unteren Geschoss sah man als Erstes einen großen Sitzkreis, in dem man innen und außen DS-Spiele testen konnte. Unten befanden sich auch alle DS-Spiele zum Verkauf. Außerdem gab es unten das Pokémon Center, in dem alles Mögliche veräußert wurde: Pokémon-Editionen, -Sammelkarten und -Kuscheltiere. An den zwei Kassen oben und unten im Nintendo World Store gab es allen möglichen Kleinkram wie Wii-FB-Schlüsselanhänger oder DK-Lutscher. Auf der oberen Etage konnte man Wii-Spiele ausprobieren und auch kaufen. Es gab auch drei extra Wii-Stationen, an denen man den Wii-Zapper testen konnte. Ebenfalls oben war eine große Abteilung für Nintendo-Kleidung, z. B. einen Mario-Bros.-Pullover oder ein Zelda-T-Shirt. Dann gab es oben noch einige GameCube-Spiele, Wii-Zubehör und Ausgaben des US-Magazins Nintendo Power. Eine Mario-Zahnbürste habe ich oben auch entdeckt. Selbstverständlich war meine N-ZONE in New York dabei! So, das war's dann erstmal wieder von mir.

AIR MAIL

TO

N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
GERMANY


SOUR candies
MONOPOLY
Nintendo
COLLECTOR'S EDITION
old school
N-ZONE
SMASH BROS. BRAWL
I NY
ZELDA
Twilight Princess
6 Trading Card Paks

Razer 2.1 Mako

Multifunktionales Kraftpaket mit Edeloptik

Vor allem für Wii-Besitzer ist das 2.1-Soundsystem des im PC-Bereich bekannten und hoch angesehenen Hardware-Herstellers Razor eine gute Möglichkeit, um der Konsole einen satten Raumklang zu entlocken. Dazu nutzt das System die Reflexion des Bodens, was in der Praxis gut funktioniert. Auch an Power fehlt es dem schmucken Stück nicht – die Ausgangsleistung reicht allemal aus, um es sich mit der gesamten Nachbarschaft schnell zu verscherzen. Klanglich macht das in Zusammenarbeit mit THX entwickelte 2.1-System sowohl bei Musik als auch bei Filmen oder Spielen einen rundum guten Eindruck: Das Klangbild ist ausgewogen und der Subwoofer mit seinem ordentlichen Bass harmoniert sehr gut mit den mittenlastigen Satelliten-Boxen. In puncto Anschlussvielfalt lässt das Mako keine Wünsche offen – MP3-Player, Konsole oder Computer lassen sich mit einem gängigen 3,5-mm-Klinken-Stecker oder Cinch-Kabel unkompliziert mit dem System verbinden. Über die stylishe Steuereinheit im schwarzen, coolen Look mit zahlreichen Leuchtdioden regelt ihr Lautstärke, Bass und Eingangsquelle. Was Leistung, Optik, Bedienung und Verarbeitungsqualität betrifft, überzeugt das System rundum – beim Preis hingegen scheiden sich die Geister, auch wenn der Mako wirklich eine Menge zu bieten hat! ■

TEST

RAZER 2.1 MAKO

Typ:	Sound
Hersteller:	Razer
Web:	www.razerzone.de
Preis:	Ca. € 400,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- Guter Klang
- Tolle Optik und Verarbeitung
- Hohe Ausgangsleistung
- Hoher Preis

WERTUNG ★★★★☆

Sehr hochwertiges 2.1-System, das durch guten Klang, tolle Optik und super Verarbeitung glänzt, aber auch dementsprechend viel kostet

MadCatz

Wii Charging Dock

Volle Batterien und Ordnung!

Batterien sind teuer. Da ist es natürlich sinnvoll, nach Möglichkeit auf Akkus umzusteigen. Einen solchen bietet MadCatz jetzt für die Wii-FB an. Der wird einfach anstelle der Batterien in den Funkcontroller eingesetzt und kommt komplett mit zugehöriger Aufbewahrungs- und Ladeschale sowie dem passenden USB-Ladekabel. Außerdem bietet das Charging Dock zwei Einschübe für SD-Karten und sorgt damit zusätzlich für Ordnung. Praktisch: Eine LED an der Vorderseite informiert über den Ladezustand des Akku-Packs. Die Verarbeitung aller Komponenten ist okay, weniger gut ist hingegen der relativ hohe Preis. ■

TEST

MADCATZ WII CHARGING DOCK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 27,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Aufbewahrung und Ladestation in einem
- Ladeschale passt zum Wii-Standfuß
- Kontrollleuchte vorne
- Relativ hoher Preis

WERTUNG ★★★☆☆

Das Charging Dock spart Batterien, bietet Platz für Wii-FB und Nunchuk und passt optisch perfekt zum Original-Standfuß von Nintendo.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Wii will entertain you!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

MySims (Wii)
Erkunde mit *MySims* eine komplett neue Welt – eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und ein bisschen Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Finde heraus, was die Bewohner brauchen, und hilf ihnen, das Leben zu genießen.
Prämien-Nr.: 003306

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und deinen Ruf gegen die besten Streetracer auf die Probe zu stellen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. So bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 44

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

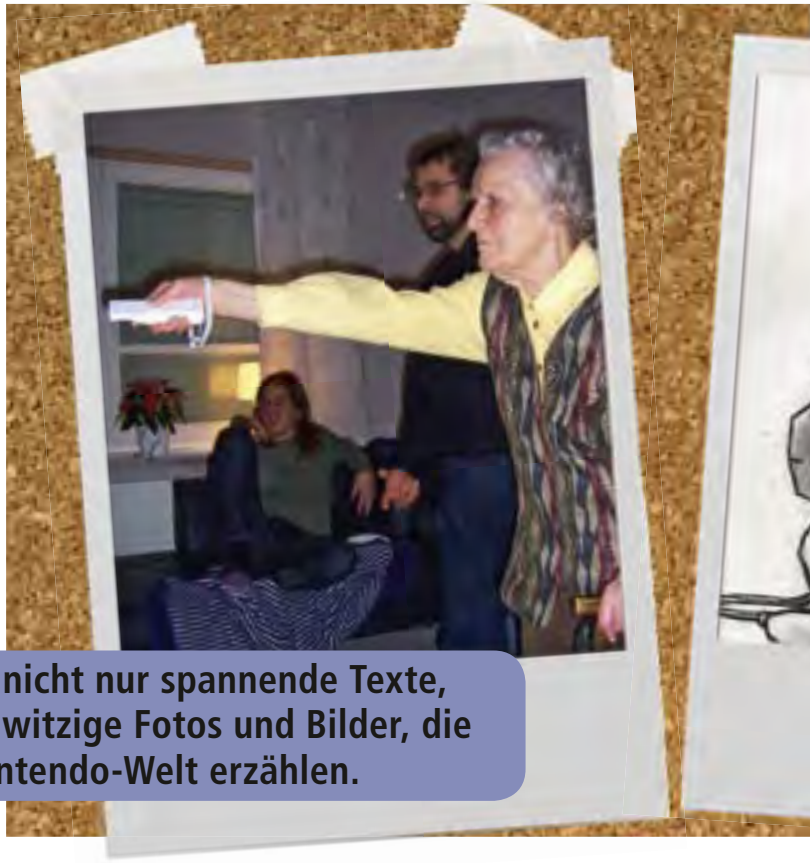
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

»„Meine 85-jährige Großmutter hat beim Bowling ordentlich mitgemischt!" Markus «

»„Ich stelle mir oft vor, selbst in einem Nintendo-Spiel dabei zu sein." Marcel «



Diesen Monat erreichten uns nicht nur spannende Texte, sondern auch einige wirklich witzige Fotos und Bilder, die nette Geschichten aus der Nintendo-Welt erzählen.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ich muss auch sagen, dass mir der Casual-Boom auf die Nerven geht!
ROBERT

Mir wäre eine Version von *Mario Kart Wii* lieb, die billiger ist und der dafür kein Plastiklenkrad beiliegt.
BENJAMIN R.

Wenn *Mario Kart* und *Super Smash Bros. Brawl* erst im Sommer kommen, werden die nächsten Monate wirklich total öde.
CHRISTIAN FRIEDRICH

Ich beneide euch voll! Ihr habt *Super Smash Bros. Brawl* sicherlich schon komplett durchgezockt und ich dreh' weiterhin Däumchen. Bääääh!
THOMAS RAUE

Ich mag meine Wii voll gern, doch ich zocke auch ab und zu fremd – sonst würde mir was entgehen!
HEIKO

EIN ECHTER WII-MOMENT

Servus N-ZONE-Team,

Ihr könnt es wahrscheinlich schon lange nicht mehr hören, aber damit ich, falls dieser Brief gedruckt werden sollte, nicht als gefühlloser Rüpel dastehe, sage ich an dieser Stelle erst mal und wirklich ernst gemeint: Ihr seid klasse! Die N-ZONE ist einfach ungeschlagen das beste „Fachblatt" auf dem Nintendo-Sektor. Macht weiter so!
Aber nun zum eigentlichen Thema dieses Schreibens: Ich weiß, Silvester ist schon ein wenig her, aber da ich die letzten zwei Monate als Student in sehr heftigem Prüfungsstress war, komme ich erst jetzt dazu, euch zu schreiben. An besagtem letzten Silvester war ich mit meinem Vater und meinem Bruder traditionsmäßig zu Besuch bei meinen Cousinen in Oldenburg und hatte als stolzer Wii-Besitzer natürlich meine Konsole dabei, um die Silvester-Party mit *Wii Sports*, *Mario Party 8* und Co. am Laufen zu halten. Das Ganze war natürlich der Renner und selbst die Familienmitglieder, die sonst nie einen Controller anfassen, waren sofort dabei! Und jetzt der Burner: Meine 85-jährige Großmutter, die nie, also wirklich nie eine Spielkonsole aus der Nähe gesehen hat, hat sich auf Anraten meiner Vaters die Wii-Fernbedienung geschnappt und beim Bowling ordentlich mitgemischt! Da war sogar einmal ein Strike drin! Also wenn das nicht generationenübergreifendes Entertainment ist, weiß ich auch nicht mehr! Wir waren jedenfalls total begeistert und ich sehe mich in meiner Nintendo-Treue wieder einmal voll bestätigt! Als Beweis, da mir das ja sonst keiner glaubt, habe ich zwei Bilder des besagten Abends beigefügt. Main Fazit: Wenn eine Konsole so etwas schafft, die Familie wie zu guten alten *Monopoly*-Zeiten an einen Tisch, bzw. einen Bildschirm zu bekommen, hat sie den Namen Wii nun wirklich verdient! Ich hoffe, die Fotos können euch einen Eindruck von diesem heiteren Abend vermitteln! Macht weiter wie bisher!
MARKUS

ACHTUNG, NEWCOMER!

Hi N-ZONE-Team!
Ich bin der Marcel und der wohl besessenste Nintendo-Fan, den es gibt! Ich stelle mir oft vor, selbst in einem Nintendo-Spiel dabei zu sein, also habe ich mich schnell mal selbst als neuen Kämpfer gezeichnet, ganz im Stil des

ZEICHENTALENT Marcel scheint ein großer Smash-Bros.-Fan zu sein! BILD: PRIVAT

Smash Dojos. Also ein Hauptbild und 4 Beispielbilder. Ich hoffe, euch gefallen die Bilder und ihr seht, wie ausartend doch so eine Fangemeinde sein kann. Ich hatte viel Spaß beim Zeichnen und freue mich aufs Game und werde ein harter Gegner sein, so viel ist sicher! Vielleicht sieht man sich ja mal im Netz? Macht weiter so und ich hoffe, euch erheitern die Bilder.
Mit freundlichen Grüßen,

MARCEL

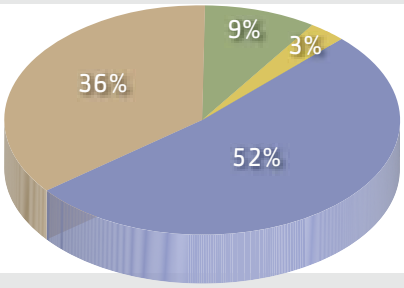
VON WEGEN CASUAL-GAU!

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe mit viel Interesse und auch etwas Kopfschütteln den Leserbrief von „Tingle“ in Ausgabe 3-08 gelesen. Er befürchtet darin, dass bald alle Wii-Spiele total seicht, anspruchslos und mit Minispielen versaut werden. Teilweise hat er sicher Recht, viele neue Wii-Games kommen mit überflüssigen Casual-Inhalten daher oder sind mir einfach zu simpel. Aber ich weiß auch, dass die Wii jede Menge Leute erreicht, die noch nie gezockt haben. Ich bin mir sicher, dass denen *Wii Sports*, *Carnival Games* und Co. irgendwann viel zu leicht werden. Dann wird der Bedarf an Gamer-Titeln wieder steigen und das Angebot wird wieder besser. Außerdem kann sich Nintendo nicht erlauben, die treue Fanbasis zu verlieren. Die zockt halt gern gehaltvolle Games und es wäre dumm von Nintendo, sie zu ignorieren. Schließlich sind wir Fans unserem Lieblings-Videospielhersteller wirklich treu und das ist im Games-Sektor einmalig.

KARSTEN

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

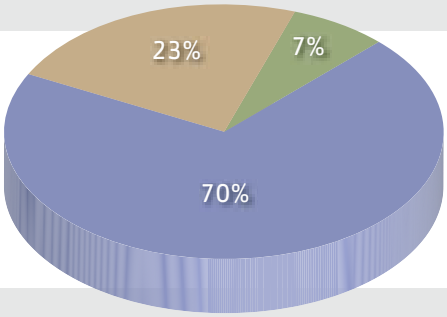


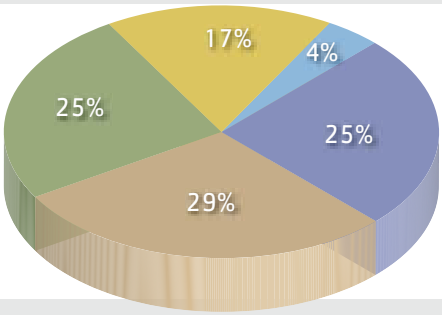
Ist euch der WiFi-Modus von Super Smash Bros. Brawl wichtig?

- Absolut, ich will unbedingt online zocken!
- Er ist mir auf jeden Fall wichtig, der Rest des Spiels aber auch.
- Nicht wirklich, ich lege keinen großen Wert auf Online-Matches.
- Weiß ich nicht.

Sollten mehr Wii-Spiele einen individuellen Soundtrack via SD-Card erlauben?

- Ja, das ist ein tolles Feature.
- Ist mir völlig egal.
- Nein, das versaut doch die Atmosphäre.



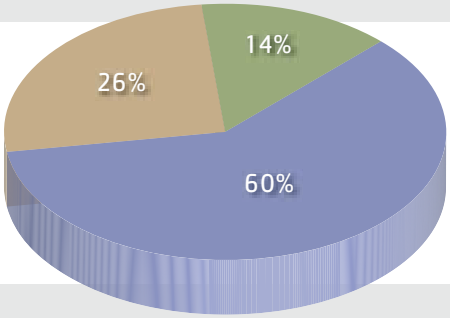


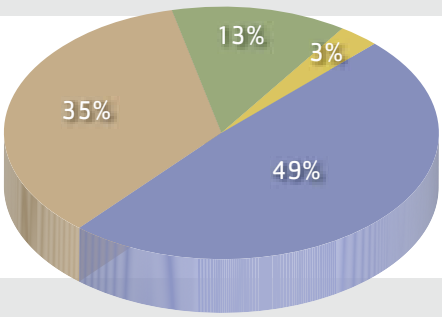
Wie oft bekommt ihr Nachrichten auf eure Wii-Pinnwand?

- Mehrmals pro Woche.
- Ein paar Mal im Monat.
- Extrem selten.
- Nie, meine Wii ist offline.
- Habe keine Wii.

Wünscht ihr euch Voice-Chat für zukünftige Wii-Online-Spiele?

- Ja, das wäre toll!
- Ist mir eigentlich egal.
- Nein, brauche ich nicht.





Ist der Preis der Wii von 250 Euro nach einem Jahr immer noch fair?

- Klar, dafür bekommt man ja auch was geboten.
- Na ja, eine kleine Preissenkung wäre schon fein.
- Nein, sie ist meiner Meinung nach viel zu teuer.
- Weiß ich nicht.

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Habt ihr den Test zu *Bully: Die Ehrenrunde* gelesen? Das Schul-Abenteuer macht auf der Wii eine wirklich gute Figur und erinnerte uns in der Redaktion an die selige Schulzeit. Hach, wie war das damals spannend, vor allem zur Zeugnisausgabe. Wie passend, dass unser User „eBi14" nach eurem Notendurchschnitt fragte. Na, ob da wohl alle Antworten ehrlich waren?

eBi14
Was habt ihr für einen Notendurchschnitt oder was werdet ihr für einen haben? Ihr müsst natürlich nicht antworten, könnt aber (ist sogar erwünscht!).
Meiner in der 8. Klasse Gymnasium ist 2,7.

DMX
Ich krieg mein Zeugnis erst am 20., aber ich glaube das wird eines meiner schlechtesten Zeugnisse ...
In der Oberstufe werde ich mich aber mehr anstrengen ...

MechanicalAnimal
9. Klasse auf dem Gymnasium: Wird so zwischen 2,2 und 2,0 liegen, ist noch wacklig, vielleicht auch wie Halbjahr 2,1.

Chrassi
Ich hab dann auch so ein Zeugnis, was sich nicht gerade sehen lassen kann ... so richtig grottig! Ich war dieses Jahr viel zu faul. Ich hatte nicht mal Bock, mich zu konzentrieren, deshalb hapert es auch in Mathe, Bio und Physik. Zum Lernen war mir auch nie zumute. Ich wiederhole und werde mich anstrengen. Immerhin hab ich dann ja alles schon hier und da gehabt und mir fällt es ein wenig leichter, in „neue" Themen einzusteigen. Als Kontrast: 10.-Klasse-Zeugnis: Durchschnitt von 2.3

r3tr0
Ich habe dieses Jahr bei einigen schwächeren Fächern aufgeholt, dafür in ein paar meiner vorher besseren Fächer etwas nachgelassen.
Bin z. B. in Bio von 4 auf 2 gesprungen, dafür in Mathe und Politik von 2 auf 3.
Achte Klasse, Realschule. Letztes Zeugnis: 2,6

vb4
Zeugnis wird wohl sch****. Wird aber wahrscheinlich keine Fünfen geben. Ich muss aber in Mathe in der nächsten Arbeit eine Eins erreichen, da meine Noten dort bisher 5,1,5,5,5 waren. Bei der einzigen Eins musste ich nur zwei Stunden aufpassen und ein wenig im Schulbuch lesen. Wird also nicht sonderlich schwer. Gefahr besteht bei mir höchstens im Fach Chemie, was aber Religion locker ausgleicht.
Neunte Klasse Gymnasium. Letztes Zeugnis: 3.1

FxGa
Ich bekomm mein Zeugnis erst am 19. Juli. Ja, wir Niedersachsen sind arm dran! Aber der Notendurchschnitt meines letzten Zeugnisses war 2.6. Mein nächstes Zeugnis wird schlechter ausfallen. Und das bei einem so wichtigen Schuljahr. Ich bin im Moment in der 8. Klasse auf 'ner Realschule. Im Moment ist mein schlechtestes Fach Bio. Argh, wie ich dieses Fach hasse …

Leser fragen, N-ZONE antwortet

WIESO WARTEN WIR IMMER AM LÄNGSTEN?

Hallo liebe N-ZONE-Redakteure!
Ich bin schon lange Nintendo-Fan und verfolge immer gespannt alle Berichte zu den Top-Spielen für Wii und DS. Dabei ärgert es mich aber wirklich, dass die richtig tollen Spiele immer erst in Japan und den USA erscheinen und bei uns viel später. Wieso hat Nintendo kein Herz für deutsche Spieler? Wieso haben wir noch nicht einmal einen Termin für *Super Smash Bros. Brawl*, wo es in Japan längst rausgekommen ist?
STEFFEN MATTHEIS

Hallo Steffen,
Die Tatsache, dass wir in Deutschland meist zuletzt bedient werden, hat einige Gründe. Beispielsweise werden die allermeisten Wii- und DS-Spiele in Japan oder den USA programmiert. Für Europa muss also immer erst eine Übersetzung her. Außerdem müssen die europäischen Versionen nicht nur ins Englische, sondern auch ins Französische, Deutsche, Italienische und Spanische übersetzt werden. Das ist also viel Arbeit mit der Übersetzung und der nachfolgenden Suche nach Bugs. Außerdem gibt es in Europa ein anderes Fernseh-Signal als in den USA oder Japan. Wir verwenden eine höhere Auflösung, dafür aber weniger Bilder pro Sekunde. Das Spiel muss auch hier angepasst werden, damit es auf normalen Röhrenfernsehern ohne Qualitätseinbußen oder Ruckler läuft. Wie Du siehst, braucht es viel Extra-Arbeit, um ein Spiel in

ProMii-Wettbewerb

Der ProMii-Wettbewerb ist wieder da! Baut einfach unseren Promi des Monats als Mii nach, macht ein Foto davon und schickt es mitsamt eurem Namen und eurer Adresse an redaktion@n-zone.de! Wer die Vorlage am besten trifft, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein lustiges Mii mit Bart. Wir bekamen viele witzige Bilder zugeschickt und kürten Christa Braner aus Beerfelden zur Gewinnerin. Sie hat ein wirklich ausgefallenes Mii gebastelt.

Als Promi des Monats wünschen wir uns diesmal Ash Ketchum aus der *Pokémon*-Zeichentrickserie. Das sollte doch zu machen sein, oder?

Einsendeschluss: 14. März 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
EA Playground (DS)

KAUZIG Christas Mii heißt übrigens Porcelino!
BILD: PRIVAT

Europa zu veröffentlichen. Daher sind wir meist die Letzten, die mit tollen Spielen beschert werden. Schade zwar, aber es gibt ja immer wieder löbliche Ausnahmen, etwa *Mario Strikers Charged Football* oder *Endless Ocean*. Da mussten die Amis länger warten!

WIE BEKOMME ICH JOBS IN DER SPIELEBRANCHE?

Hallo liebe Redis,
ihr könnt mir sicher helfen! Ich werde dieses Jahr meinen Zivildienst beenden und habe inzwischen auch viel nachgegrübelt, was ich denn später beruflich machen will. Irgendwie bin ich immer wieder beim Thema Videospiele gelandet. Ich möchte wirklich gern bei der Entstehung von Games mitmachen, sei es als Programmierer oder Designer. Könnt ihr mir sagen, wie ich es am besten anstelle, einen Job in der Branche zu bekommen? Welches Studium ist empfehlenswert? Ich freue mich auf eure Antworten!

Viele Grüße,
TORSTEN WEBER

**Hallo Torsten,
da hast du dir ein spannendes Berufsfeld ausgesucht, das verschiedenste Anforderungen an dich stellt. Auf jeden Fall ist eine angemessene Ausbildung oder ein Studium empfehlenswert. Ein Informatikstudium mit viel Programmier-Praxis öffnet dir sicher leichter die Tür als Programmierer oder Skripter, während Erfahrungen mit 3D-Konstruktionsprogrammen oder ein großes künstlerisches Talent gut bei Grafik-Gestaltern oder Level-Designern aufgehoben ist. Auch als Quereinsteiger hast du Chancen, solange du Talent, Motivation und Erfahrung mitbringst. Zudem gibt es inzwischen spezielle Studiengänge zum Thema Videospieldesign. Bei der Entscheidung, welche Rolle bei der Spieleentwicklung dir am besten zusagt, hilft vielleicht ein Praktikum bei einem Entwickler. Auf www.game-bundesverband.de, der Webseite des Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen, findest du viele Job- und Praktika-Angebote in der Branche sowie ein Forum zum Austausch von Fragen und Ideen.
Wir wünschen dir viel Erfolg!**

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 21. März 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de registriert euch für unsere Community.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail an **redaktion@n-zone.de** oder per Brief an
**Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth**

BILD: N-ZONE

Die N-ZONE als Minimagazin für euer Handy

IM NEUEN LOOK MIT NEUEN FEATURES

Das N-ZONE-Minimagazin für euer Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen euch, was sich geändert hat.

Ab sofort könnt ihr den Internetauftritt der N-ZONE mit eurem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der N-ZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür ruft ihr einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser eures mobilen Endgerätes auf. Hier steht euch eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der N-ZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzt die neuen Features und bewertet die Artikel oder versendet sie per Mail an eure Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzt dafür einfach den vorinstallierten Browser eures Handys.

Das N-ZONE-Minimagazin ist kostenlos! Ihr zahlt lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters. Diese Gebühren sind von eurem Mobilfunkvertrag abhängig.

MULTIKOMPATIBEL:
Das N-ZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

So kommt ihr in den Genuss eures N-ZONE-Minimagazins

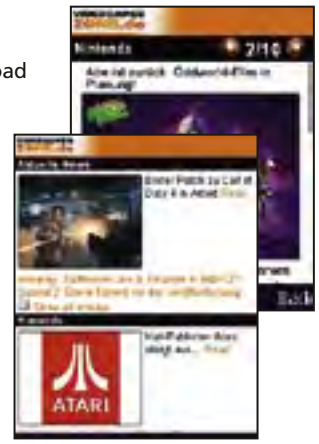
Tippt diese Adresse in den Browser eures Handys!

www.videogameszone.de

Eure Vorteile:

1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
2.) Immer aktuelle Beiträge
3.) Möglichkeit der Personalisierung
4.) Multikompatibel

Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters an.



Ihr möchtet eure Webseite vorstellen, veranstaltet ein Fantreffen oder wollt anderen Nintendo-Fans etwas Cooles zeigen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an spielerforum@n-zone.de!

Stimmung beim N-ZONE-Fasching

Wir zeigen euch die coolsten Kostüme!

Bei uns seid ihr die Chefs!

Klare Machtverhältnisse: In der Schule hat der Lehrer das Wort, im Job tanzen alle nach der Pfeife des Chefs und im Nachmittagsprogramm haben die Richter das Sagen. Bei uns seid ihr der Boss! Wir haben uns dazu entschlossen, euch das Kommando über den Highscore-Wettbewerb zu geben. Ihr kennt euch am besten aus, auf euch können wir uns verlassen. Deshalb dürft ihr ab sofort im Highscore-Forum von www.n-zone.de die neuen Wettbewerbe per Diskussion festlegen. Unser Community-User Roy03 wurde zum offiziellen Highscore-Chef ernannt und mit ihm spreche ich mich ab, wenn ich die Spiele für den Wettbewerb zusammenstelle. Ich find's super, dass ihr so engagiert seid, und freue mich auf die weiteren Highscore-Contests!
Und auf dieser Seite präsentieren wir euch lustige Schnappschüsse der besten Nintendo-Faschingskostüme. Bis zum nächsten Mal!

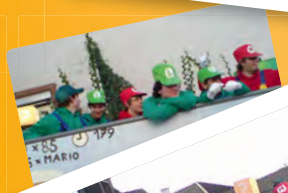
CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

NADINE BECKER

BJÖRN BORTZ & FRIENDS Auf frischer Tat ertappt! Die Nintendo-Stars trinken Gerstensaft: Björn Bortz (als Feuer-Mario), Björn Dargel (als Mario), Sebastian Glucine (als Luigi).

NADINE BECKER Ob als Cartoon-Link wie in Zelda: The Wind Waker oder Secret of Mana-Kobold in (gemeinsam mit anderen Cosplayern): Nadine zeigt sich extrem wandlungsfähig!

NICK MEIBURG Der Beginn einer steilen Karriere: Nick ist gerade mal fünf Jahre alt und bereitet sich auf sein spannendes Leben als künftiger Prinzessinnen-Retter vor.



PHILIPP HECK & FRIENDS Mit einem ganzen Mario-und Luigi-Anhänger machten die Jungs im Dorf unsicher.

FLORIAN SCHMIDHUBER Florian würde doch glatt als Hauptdarsteller für einen Zelda-Kinofilm infrage kommen. Peter Jackson, wir leiten dein Angebot gerne weiter!

WALDEMAR RICHTER Das sieht nach einem gekonnten Dreisprung aus! Und mit einem galanten Rückwärtssalto nöpft Waldemar bestimmt auch auf der Party tisch.

powered by SEGA®

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

LINK'S CROSSBOW TRAINING
Absolviert Level 3. Am Ende zählt die Gesamtzahl aller Punkte, die ihr in dieser Mission erreicht habt.

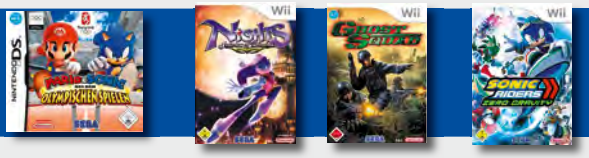
Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Versucht, den Rekord im Speerwurf zu brechen. Zur Teilnahme müsst ihr auf die WiFi-Connection zugreifen können!

Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Schaltet die Traumdisziplin „Weitsprung" frei und stellt einen Rekord auf. Auch hierzu müsst ihr euch online einklinken können.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **12. März** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO PARTY DS (Aufzieh-Derby)

Platz	Zeit	Name
1.	16.83 s	Julian Revermann
2.	17,90 s	Arne Gehrking
3.	18,80 s	Maik Witzig
4.	18,96 s	Marius Ott
5.	18,98 s	Stefan Schwarz

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN (Hammerwerfen)

Platz	Zeit	Name
1.	92,175 m	Mark Schmidt
1.	92,175 m	Julian Revermann
3.	92,174 m	Daniel Both
4.	91,658 m	Alexandra Wörner
5.	92,159 m	Manuel Wirth

GUITAR HERO III (Welcome to the Jungle)

Platz	Punkte	Name
1.	288.410	Philipp Christian Bicking
2.	280.501	Dominik Hellfritzsch
3.	243.832	Tim Schubert
4.	202.237	Stefan Bauer
4.	167.177	Tobias Hauser

N-ZONE ruft euch an

Am 14. März zwischen 14 und 17 Uhr rufen wir einen N-ZONE-Leser zu Hause an. Wer sich mit dem Codewort „N-ZONE ist cool!" am Telefon meldet, der kann was gewinnen: ein Fanpaket mit kultigen N-ZONE-Ausgaben, signiert von unserem Team. Hinterlasst uns dazu auf www.n-zone.de per Organizer-Mail (ganz anonym und nur für dieses Gewinnspiel) eure Telefonnummer. Schickt eure Daten an einen der folgenden User: Sebastian-Stange, Christoph Kraus, David Martin. Einfach via Suchfunktion im Organizer eingeben! ■

Der Gewinner unserer ersten „N-ZONE ruft dich an!"-Aktion war übrigens Stefan Hell (siehe Foto). Herzlichen Glückwunsch!

FERNREISE Für das Design der Charaktere und der Sounds reisten Mitarbeiter von Sumo Digital nach Tokio. BILD: KONAMI

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten das Team von Sumo Digital bei der Entwicklung der Neuauflage des 80er-Jahre-Klassikers von Konami.

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Online-Multiplayer
Teil 3: Steuerung
Teil 4: Programmierung
Teil 5: Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

New International Track & Field

Entwicklertagebuch Teil 4 – Programmierung

AUTOR: THOMAS EDER

Bisher gewährten uns die Entwickler des englischen Sumo-Digital-Studios Einblicke in die Konzeption, die Mehrspieler-Modi und die Steuerung des Remakes eines der populärsten – wenn nicht sogar des populärsten – Sportspiels der 80er-Jahre. Im vierten Teil plaudern die kreativen Köpfe von Sumo Digital über Herausforderungen bei der Programmierung und wie sie diese mit viel Engagement meistern konnten, außerdem erzählen sie von ihrem Besuch im fernen Japan.

Es war ein besonderes Gefühl, als ein Ende der Programmierarbeiten in Sicht war und alle Inhalte wie Grafiken, Sounds, Animationen, Online-Unterstützung und einige noch geheime Elemente des Spiels zusammenflossen. Doch bis es dazu kam, galt es für das leidenschaftlich werkelnde Team, eine gewaltige Hürde zu nehmen, nämlich den gesamten Inhalt auf ein DS-Modul mit begrenztem Speicherplatz zu quetschen. So kam es an einem Freitag zu einer deprimierenden Zusammenkunft der an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter von Sumo Digital, deren Ergebnis war, dass Inhalte aus dem Spiel herausgenommen werden müssen. Damit konnte sich der leitende Programmierer allerdings nicht abfinden und bastelte am folgenden Wochenende im Alleingang eine Kompressionsmethode, mit der sich alle Daten auf das kleine Modul bannen lassen. Die Freude war dementsprechend groß, als er seinen Kollegen am Montag die Früchte seiner Arbeit präsentierte, und so war es nach etwas Feinschliff durch das Team wirklich möglich, dass sämtliche Inhalte gerade noch so auf das Modul passen. Dies war nur eine Herausforderung, mit der die Programmierer bei der Entwicklung von *New International Track & Field* konfrontiert wurden – es gab eine Menge ähnlicher Probleme, die gelöst werden mussten. Hier war es beruhigend, sich auf die Erfahrung und das Talent der Entwickler der englischen Spieleschmiede verlassen zu können. Dazu kommt, dass Nintendo Spieleentwicklern

MONSTER? In Japan ist Atsushi „Monster" Maetsuka dank seiner Sprachsamples in NeoGeo-Prüglern sehr bekannt. BILD: KONAMI

REISENDE Hier seht ihr Phil McDonnell (Producer) und Dave Cox (Head of Product Planning) von Konami Digital Entertainment (von links). BILD: KONAMI

SUPER ATMOSPHÄRE Im Aufnahmestudio ging es lustiger zu, als vor der Reise angenommen. BILD: KONAMI

STYLISCH Für die Charaktermodelle waren die Designer von UDON verantwortlich. BILD: KONAMI

eine Reihe hilfreicher Tools zur Verfügung stellt, die das Arbeiten sehr erleichtern. Besonders die direkte Verbindung zwischen PC und Handheld, die unkomplizierte Vorschauen auf dem DS ermöglicht, wird in Programmiererkreisen sehr geschätzt.

Näher ins Detail wollten die Entwickler bei der Programmierung nicht gehen – stattdessen verrieten sie uns noch eine Reihe interessanter Informationen, beispielsweise von ihrem Trip nach Japan oder von welchen Spielen sie sich inspirieren ließen. Wie im ersten Teil des Entwicklertagebuchs über die Konzeption berichtet, liegen dem Team von Sumo Digital vor allem das Wettbewerbs-Feeling und der Konkurrenzkampf am Herzen. Neben diversen Prügelspielen wie etwa dem Capcom-Mega-Hit *Street Fighter II* nannten uns die Entwickler auch *Mario Kart* als einen der Titel, der sich vor allem durch dieses geniale Konkurrenzdenken auszeichnet. Verstärkt wird das ganze in *New International Track & Field* zudem noch dadurch, dass sich die Spielfiguren gegenseitig reizen und mit Gesten und Sprüchen anheizen.

Doch nun zu dem Trip in den Fernen Osten, wo die Entwickler von Sumo Digital unter anderem die Kollegen von UDON aufsuchten, die für den coolen, mangatypischen Look der Spielfiguren zuständig waren. Doch nicht nur bei der Optik, sondern auch bei den Sprachsamples waren die Ansprüche sehr hoch. So kam es, dass keine Geringeren als Hiromi Ikoma und Atsushi „Monster" Maetsuka für die Sprachausgabe engagiert wurden. Während diese uns europäischen Spielern eher unbekannt sein dürften, genießen die beiden in Japan ein hohes Ansehen. Dies liegt vor allem an ihrer hervorragenden Arbeit bei den NeoGeo-Prügel-Krachern *Samurai Showdown*, *King of Fighters*, *Fatal Fury* und *Art of Fighting*. Im Vorfeld waren die Besucher aus dem fernen England etwas skeptisch, weil sie nicht wussten, was die prominenten Voice Actors von der Zusammenarbeit halten würden, doch waren diese Befürchtungen nach wenigen Minuten ausgeräumt: Die Vertonung des Spiels klappte hervorragend. Als Schmankerl dürfen sich die Spieler außerdem auf die Stimme einer berühmten Persönlichkeit freuen, zu der uns Sumo Digital aber nichts weiter verraten wollte. Im Moment befindet sich das Spiel in der Testphase, was bedeutet, dass Experten sich tagein, tagaus damit beschäftigen, im Spiel nach Bugs zu suchen. Dies zählt mit zu den härtesten, aber zugleich auch zu den schönsten Aufgaben, denn immerhin kommen die Entwickler dann spürbar dem Ziel der Arbeiten – nämlich einem fehlerfreien Spiel – jeden Tag ein Stückchen näher.

So viel zur Programmierung und einigen zusätzlichen Informationen darüber hinaus – in der nächsten Ausgabe der N-ZONE erfahrt ihr dann alles Wissenswerte über Produktion, Marketing und die Lokalisierung von *New International Track & Field*. ■

JÄGER UND SAMMLER

Neue Hardware, neue Hefte!

Ich bin überwältigt, wie gut unsere „Jäger und Sammler"-Reportagen über den Club Nintendo bei euch ankommen. Offenbar seid ihr schon vor Jahren echte Vollblut-Nintendo-Fans gewesen, die alle zwei Monate voller Euphorie in den Spielzeugladen rannten, um die neue Ausgabe abzugreifen. Heute stellen wir euch einige Hardware-Sonderhefte vor, die Ende der Neunziger erschienen sind. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Best-of- und Classic-Ausgaben von Club Nintendo. Und zu guter Letzt gibt es da auch noch eine Fülle cooler Kalender, die so genial sind, dass wir ihnen eine ganze Seite widmen. Ihr merkt schon: Das Thema Club Nintendo lässt uns so schnell nicht mehr los und wir freuen uns wie gewohnt über eure Einsendungen. Wenn ihr also coole oder seltene Fundstücke zu Hause habt, fotografiert sie und schickt die Bilder an redaktion@n-zone.de! Diesmal bedanken wir uns unter anderem bei unserem Leser Sebastian Talis, der uns mit seinen abfotografierten Heften und Kalendern unterstützt hat. Bis zum nächsten Mal!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Club Nintendo Classic

Das Beste aus Nintendo Entertainment System, Super NES und Game Boy vereinte das Club-Nintendo-Classic-Sonderheft. Inhaltlich gab es Lösungshilfen zu beliebten Spielen, darüber hinaus stellten sich die einzelnen Mitglieder des Redaktionsteams vor und nannten ihre ganz persönlichen Favoriten. Das einmalige Magazin wurde nur an Clubmitglieder verschickt, die sich vorher registriert hatten. Wer das tat, erhielt per Post einen schicken Ausweis mit Namen und individueller Mitgliedsnummer zugeschickt, außerdem sechs Gutscheine, mit denen man sich alle zwei Monate das Club-Nintendo-Magazin im Fachhandel kostenlos abholen durfte. Die erste Club-Nintendo-Classic-Ausgabe erschien übrigens 1990.

Best of Club Nintendo

Dieses Sonderheft bestand größtenteils aus Übernahmen früherer Club-Nintendo-Magazine. Das Special „Ein Star wird programmiert", das die Entstehungsgeschichte von *Kirby's Adventure* (NES) schildert, war beispielsweise schon in der regulären Ausgabe 04/1993 enthalten. Das Heft widmet sich außerdem dem Super Game Boy, der alle Game-Boy-Klassiker auf dem großen Bildschirm abspielt – ein Super Nintendo vorausgesetzt. Außerdem wurden im Heft Evergreens wie *Donkey Kong Country*, *Secret of Mana* oder *Super Mario All-Stars* beleuchtet. Für den Game Boy stehen *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, *Super Mario Land 3: Wario Land*, *Kirby's Dream Land* und viele weitere Klassiker im Fokus. Einen Comic – Mario im Wunderland – gibt es außerdem obendrauf. Eine gelungene Ausgabe!

Nintendo-64-Sonderheft

„Der schnellste Weg in die neue Spaß-Dimension." Mit einer besonderen Aktion kurbelte Nintendo den Hype um die neue 64-Bit-Maschine an: Die Fans zahlten 64 Mark in bar bei ihrem Spielehändler an, erhielten im Gegenzug ein Zertifikat und stellten damit sicher, dass sie das Nintendo 64 garantiert zum Launch am 1. März 1997 bekommen. Die übrigen 335 Mark wurden dann erst bei der Abholung fällig. Das begleitende Club-Nintendo-Sonderheft widmete sich ausführlich der Konsole und enthielt sogar ein stylishes Poster (Motiv: das N64 im All). Außerdem gab es eine reichlich an den Haaren herbeigezogene Release-Liste. Eine Vielzahl der dort präsentierten Spiele sowie das 64DD-Zusatzlaufwerk kamen verspätet oder gar nicht.

Game-Boy-Color-Sonderheft

Der Game Boy Color war eigentlich schon lange überfällig, als Nintendo das Gerät am 23. November 1998 in Europa launchte. Gerade weil dem System kreative Spiele fehlen, widmet sich das passende Club-Nintendo-Sonderheft ausführlich den Remakes *Tetris DX*, *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX* und *Super Mario Bros. Deluxe* (Letzteres sogar mit Unterstützung des Game Boy Printers). Der Informationsgehalt des Hefts war auf die Hard- und Software des Game Boy Color reduziert, deshalb war der Spaßfaktor beim Durchlesen relativ beschränkt. Auch das beiliegende Poster (Motiv: der Game Boy Color) war nur bedingt als Zimmerdekoration brauchbar. Wie alle anderen Print-Erzeugnisse aus Großostheim enthielt übrigens auch dieses Sonderheft das „Original-Nintendo-Qualitätssiegel".

Game-Boy-Camera-Sonderheft

Eigentlich war die Game Boy Camera gar keine richtige Kamera. Sie war nicht mal ein richtiges Spiel. Und auch der Spagat zwischen beidem war nicht wirklich ausgegoren: Die Minispiele waren zwar kurzzeitig unterhaltsam, aber spielerisch nicht sonderlich anspruchsvoll. Die Bildqualität der Schnappschüsse lag weit unter Handykamera-Niveau. Die angepeilte Zielgruppe der Gelegenheitsspieler war damals noch nicht weit genug erschlossen, womit die teuer vermarktete Hardware innerhalb weniger Monate für einen Ramschpreis verhökert wurde. Das Club-Nintendo-Special stellte die Funktionen ausführlich vor und betonte immer wieder den Spaßfaktor („Funtographie"). Ein Poster lag dem Club-Nintendo-Sonderheft übrigens auch noch bei. Wer's braucht …?

1995/96: Kalender in Österreich

Mitte der Neunzigerjahre brachte Nintendo in Österreich keine Wandkalender heraus, sondern veröffentlichte lediglich in der Heftmitte der Club-Nintendo-Magazine ein aufklappbares Poster mit den bekannten Nintendo-Helden. 1995 gab es ein besonders kurioses Kalenderposter: Wir wissen nicht, in welcher Verbindung die abgebildeten Hasen zu Nintendo stehen. Auch die Screenshots wirken teilweise ziemlich unbeholfen. Doch sei's drum! Die deutschen Kalender waren umso besser! Danke an Sebastian Talis für die Einsendung!

1997: Donkey-Kong-Country-Kalender

An der *Donkey Kong Country*-Serie kam man nicht vorbei, wenn man ein SNES besaß. Diesen Umstand wusste auch Nintendo geschickt für eigene Werbezwecke einzusetzen. Donkey, Dixie, Diddy, Funky, Cranky und Kiddy Kong wurden prominent in Anzeigen, Comics und als Pappaufsteller im Handel platziert, weil sie eine unglaublich große Fanbasis hatten. Der Kalender von 1997 widmete sich daher ausschließlich der Affenbande. Highlight ist das Motiv, bei dem die Kongs auf einem überdimensionalen Nintendo-64-Controller durchs Weltall flitzen. Danke an unseren Leser Michael Kowalczyk, der uns das Foto dieses Kalenders geschickt hat!

1998: Nintendo-64-Kalender

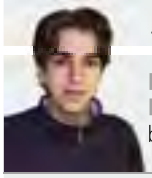
Nach dem europäischen Marktstart des Nintendo 64 am 1. März 1997 brachte Nintendo Ende 1997 einen eigenen Kalender heraus, der nur mit 64-Bit-Motiven gefüllt war. Ob *Wave Race 64*, *Mario Kart 64* oder *Diddy Kong Racinig*: Kein Titel der ersten Software-Generation wurde ausgelassen. Besonders gut zur Geltung kam der Wandkalender aufgrund seines Formats: Oben war jeweils ein Artwork abgebildet, unten wurden zwei Monate dargestellt. Der Kalender musste wie im Vorjahr an zwei Nägeln befestigt werden. Und glaubt uns: Für diese hübschen Motive nahmen wir gerne den Hammer zur Hand!

1999: „Feel Everything"-Kalender

Mit diesem Kalender legen die Layouter vom Club Nintendo noch mal eins drauf: Die sechs Motive waren unglaublich gut designt und ließen den Kalender sehr hochwertig wirken. Ob *Super Mario 64*, *Turok: Dinosaur Hunter*, *Yoshi's Story*, *Banjo-Kazooie* oder das allgemeine Nintendo-64-Motiv in der Kalendermitte: Das Layout war perfekt auf den jeweiligen Titel zugeschnitten und machte sich als Wandschmuck phänomenal. Wenn ein ganz bestimmter N-ZONE-Redakteur den Kalender selbst zehn Jahre später immer noch in seinem Spielezimmer hängen hat (ganz egal welchen Monat wir haben), dann hat das Team einfach alles richtig gemacht. Klasse Arbeit!

Noch viel mehr Club Nintendo!

Mit dieser „Jäger und Sammler"-Reportage ist unser Fundus am Club Nintendo noch lange nicht erschöpft. In der nächsten Ausgabe möchten wir euch die Pokémon-Mangas genauer vorstellen, außerdem blicken wir auf weitere Sonderpublikationen zurück. Wenn ihr cooles Material habt, schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de!



AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Reminiszenz an Rare

Seitdem es Nintendo förmlich zur Marotte werden lässt, pro Woche nur noch einen einzigen Klassiker für die Virtual Console bereitzustellen, ziehen sich die Monate für Retro-Fans ganz schön hin. Und dennoch: Während der letzten Freitage wurden wir zumindest mit halbwegs hochkarätigen Titeln beglückt. Allerdings hilft auch die größte Nostalgie-Bombe in Anbetracht der Ankündigung eines Rare-Titels für Xbox Originals wenig. Demnach wird *Conker Live and Reloaded* – das Remake des Nintendo-64-Klassikers *Conker's Bad Fur Day* – demnächst für die Xbox 360 zum Download angeboten. Da wird dem Nintendo-Fan doch schon etwas schwer ums Herz. Ich selber erwische mich regelmäßig, wie ich beim Gedanken an *Banjo Kazooie*, *Perfect Dark* und diverse andere Rare-Spiele (*hust*) zum Taschentuch greife. Ist es nicht ein bisschen ungerecht, dass Nintendo-Anhänger auf besagte Titel verzichten müssen? Was meint ihr dazu? Hat sich Microsoft die ganzen Rare-Klassiker wirklich verdient? Oder ist der optimale Weg vielleicht sogar eine Zwischenlösung? Wärt ihr damit zufrieden, wenn jene Spiele sowohl auf Virtual Console als auch auf Xbox Live Arcade veröffentlicht würden? Nun ja, mir kann das für den Augenblick egal sein, denn ich bin vorerst mit *Super Street Fighter II: The New Challengers* beschäftigt. Und weil wir gerade beim Thema sind, möchte ich den mir zur Verfügung stehenden Platz für folgendes Statement nutzen: Ich steh auf Chun Lis Pferdeschenkel.

Super Street Fighter II:
The New Challengers (SNES, 1993)

Blaue Augen und eingeschlagene Zähne der angenehmen Art!

SPIEL DES MONATS

VIDEO AUF DVD

Wenn es darum ginge, das beste *Street Fighter*-Spiel aller Zeiten zu küren, dann würde *Super Street Fighter II: The New Challengers* mit Sicherheit ganz weit vorne mitspielen. Die Super-Nintendo-Klopperei aus dem Jahr 1993 wartete mit vier neuen Kämpfern und insgesamt 16 Stages auf. Wie immer geht es darum, euren Kontrahenten mit möglichst vielen Tritten, Schlägen, Schubsern und Spezialattacken k. o. zu schlagen, bevor ihr selber den Löffel abgebt. Dafür müsst ihr allerdings viele Punch- und Kick-Kombinationen auswendig lernen und zum richtigen Zeitpunkt aneinanderreihen. Dies ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Kombo und letztendlich auch zum Sieg. So lasst ihr auch legendäre Attacken, wie etwa Ryus Feuerball, Kens Dragon Punch und Blankas Elektroschock, vom Stapel. Die vier neuen Charaktere, Fei Long, Dee Jay, Cammy und T. Hawk, glänzen neben sämtlichen bekannten Recken mit individuellen Kampftechniken, erreichten aber nie den Popularitätsgrad der oben genannten Kämpfer. Zu zweit kommt wie auch schon bei den Vorgängern die meiste Freude auf. So stehen im VS-Modus heftige Ellbogen-Rangeleien und viele Gegner-die-Sicht-blockier-Versuche an der Tagesordnung. Wem *Super Smash Bros.* zu bunt und vor allem zu turbulent ist, der versucht sich am besten an diesem Beat-'em-Up-Klassiker, der heute wie vor zehn Jahren über jede Kritik erhaben ist. **(fk)**

RETRO-TEST

SUPER STREET FIGHTER II

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★★

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

FEUERBALL-KNALL Man beachte Chun-Lis freizügigen … Ellbogen. BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

SATORU IWATA … gab bekannt, dass weltweit bereits über 10 Millionen Virtual-Console-Downloads getätigt wurden.

NEUE WARE Der WiiWare-Kanal, in dem man völlig neue Software für die Wii herunterladen kann, geht in den USA am 12. Mai an den Start. Preise standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Adventures of Lolo 2 (NES, 1990)

Ein kugelrundes Puzzlespiel für Knobelfans

Zu den vielen unscheinbaren Spieleperlen, die das NES seinerzeit hervorgebracht hat, gehört zweifelsohne auch *Adventures of Lolo*. Hierbei handelt es sich um ein Puzzlespiel, in dem ihr den namensgebenden, kugelrunden Protagonisten Lolo durch verschiedene Levels zum Ausgang lotsen müsst, ohne dabei von einem der fiesen Totenköpfe oder Medusas erwischt zu werden. Dazu sammelt ihr auf jeder Ebene eine gewisse Anzahl an Herzteilen ein, welche euch anschließend die Tür zum nächsten Raum bzw. die Treppe zum nächsten Level offenbaren. Die labyrinthartigen Verliese sind jedoch durch verschiebbare Steine verbaut, welche ihr intelligent beiseiterücken müsst, um weiter voranzuschreiten. Der erste Teil des Puzzlespieles wurde übrigens nie in Japan veröffentlicht. Der Grund: Man hielt Spielkonzept und Schwierigkeitsgrad für den japanischen Markt für ungeeignet, sodass nur die USA und Europa in den Genuss von Lolos Abenteuern kamen. Nachdem der Titel jedoch viele Erfolge verbuchen konnte, vermarktete man seinen Nachfolger auch in Japan. *Adventures of Lolo 2* ist noch einen Tick kniffliger als der ohnehin schon schwierige Vorgänger und unterhält durch 50 clever designte Puzzle-Levels und den amüsant-dudeligen Sound. **(fk)**

RETRO-TEST

ADVENTURES OF LOLO 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

GEFÄHRLICH In späteren Levels wimmelt es von finster dreinblickendem Ungetier. BILD: NINTENDO

H_2O Lolo kann nicht schwimmen und muss einen alternativen Weg zum mittleren Herzteil finden. BILD: N-ZONE

Lords of Thunder (Turbografx, 1993)

Vorhang auf für ein Shoot 'em Up der kreativen Art

Lords of Thunder zählte unter den Shoot-'em-Up-Fans schon immer als Geheimtipp und zwar aus mehreren Gründen: Das Spiel erlangte vor allem durch seine außergewöhnliche grafische Darbietung große Popularität. Selten wurde ein Vertreter dieses mittlerweile seltenen Genres zu damaliger Zeit optisch kreativer umgesetzt. Darüber hinaus ist das Gegnerdesign erstaunlich abwechslungsreich. Ihr werdet vergleichsweise selten auf dieselben Feinde treffen. Wie in jedem Shoot 'em Up steuert ihr ein fliegendes Objekt durch horizontal scrollende Levels und erlegt dabei sämtliche böswilligen Robo-Feinde per Laserbeschuss. Dass ihr bei einem gegnerischen Treffer das Zeitliche segnet, versteht sich natürlich von selbst. *Lords of Thunder* beeindruckt vor allem durch seine bombastische, detailverliebte und äußerst turbulente Inszenierung. Sämtliche Levels – sei es Wüste, Wald oder Weltraum – sehen für damalige Verhältnisse schlichtweg beeindruckend aus. Die Sprites wirken sehr flüssig, auch wenn die Action hin und wieder in ein kleines Pixelgewitter ausartet. Der knallige Sound unterstreicht das Baller-Spektakel hervorragend. Wenn ihr einen guten klassischen Shooter für wenig Geld sucht: Hier seid ihr goldrichtig. **(fk)**

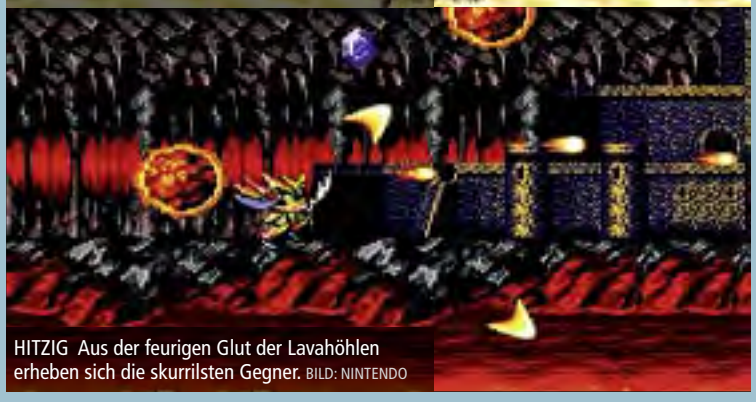
RETRO-TEST

LORDS OF THUNDER

Genre:	Action
Hersteller:	Hudson
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

TURBULENT Diese Riesenschlange macht euch in der Wüste das Leben schwer. BILD: NINTENDO



HITZIG Aus der feurigen Glut der Lavahöhlen erheben sich die skurrilsten Gegner. BILD: NINTENDO

Phantasy Star II (Mega Drive, 1990)

Segas Antwort auf Squares Final Fantasy

Auch wenn es einige von euch vielleicht schockieren wird: Vor knapp 20 Jahren gab es neben *Final Fantasy* auf dem NES auch noch andere Rollenspiele! Dazu zählt zum Beispiel die populäre *Phantasy Star*-Reihe aus dem Hause Sega. Der 1988 hierzulande erschienene erste Teil sollte zwei Jahre später seine erste Fortsetzung erhalten. Und was für eine! Von Spielern und Presse wurde das Abenteuer von Rolf, Nei und Rudo hochgelobt und gilt seitdem als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Maßgeblich dazu beigetragen hat der Science-Fiction-Look, den man so vorher noch nie in einem Videospiel gesehen hatte. Die Story um die kleine Bande von rollenspieltypischen Helden ist in den Weiten des Kosmos angesiedelt, genauer gesagt im Algo-Sternensystem. Dort müsst ihr euch eure Party zusammenstellen und anschließend gegen die finstere Dark Force in den Kampf ziehen. Übrigens: Das Science-Fiction-Rollenspiel erlebte sogar im Zuge des Game-Boy-Advance-Spiels *Phantasy Star Collection* zusammen mit Teil 1 und 3 eine Wiedergeburt. *Phantasy Star II* ist ein grandioses RPG, unterhaltsam, motivierend und jeden der 800 Wii-Points wert! **(fk)**

GRÜN Die komplexe Oberwelt von Phantasy Star II birgt viele Geheimnisse. BILD: N-ZONE

ÖDE? Man bedenke: Zur damaligen Zeit waren die Kämpfe ein kleines Highlight. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
PHANTASY STAR II

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Controller:	Classic, Wii-FB, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Eternal Champions (Mega Drive, 1993)

Noch ein Street Fighter – nur in langweilig!

Beat 'em Ups gab es einst wie Sand am Meer. Dazu gehörten nicht nur die ganzen Top-Titel wie *Super Street Fighter* oder *Fatal Fury*, sondern auch viele Prügel-Gurken. *Eternal Champions* ist eine davon. Zu damaliger Zeit war das stupide Aufeinander-Eindreschen schon nicht sonderlich spektakulär, insbesondere da es eingangs erwähnte Genre-Vertreter schon um Längen besser gemacht hatten. Mit dieser schweren Vergangenheit tritt *Eternal Champions* heute noch einmal auf dem Markt an, das ist schon arg optimistisch gedacht. Weder spielerisch noch technisch sind die 800 Wii Points gerechtfertigt. Es gibt die typischen Standard-Beat-'em-Up-Moves und ein paar Spezialtechniken, darüber hinaus hebt den Titel nichts von der Masse ab. Aus grafischer Sicht muss man den Animationen eine gewisse Qualität zugestehen, nicht aber den langweiligen, überwiegend dunklen Hintergründen. Der Sound geht in Ordnung, ist jedoch meilenweit von den Schlag- und Tritt-Geräuschen eines *Street Fighter* entfernt – von den kultigen Hadouken-Schreien eines Ryu mal ganz abgesehen. Das Geld investiert ihr besser in unser Spiel des Monats! . **(fk)**

NETT Diese Location hebt sich qualitativ stark vom Rest ab. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
ETERNAL CHAMPIONS

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, Wii-FB, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

FIX! Shadow – hier links im Bild – verfügt über die Fähigkeit Teleportation. BILD: N-ZONE

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Bubble Bobble	Taito	Action	1-2	****
StarTropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Adventures of Lolo 2	Nintendo	Puzzlespiel	1	****
Castlevania	Konami	Action-Adventure	1	***
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***

500 Wii Points

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Dragons Curse	Hudson	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Hudson	Shoot 'em Up	1	****
Lords of Thunder	Hudson	Shoot 'em Up	1	****

600 Wii Points

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

800 Wii Points

NEOGEO

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Fatal Fury	SNK	Beat 'em Up	1-2	****
The King of Fighters '94	SNK	Beat 'em Up	1-2	***
Blue's Journey	SNK	Jump & Run	1-2	***
Art of Fighting	SNK	Beat 'em Up	1-2	***

900 Wii Points

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****

800 Wii Points

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****
1080° Snowboarding	Nintendo	Sportspiel	1-2	****

1000 Wii Points

NES-REFERENZ Super Mario Bros. 3 (500 Wii Points). BILD: N-ZONE

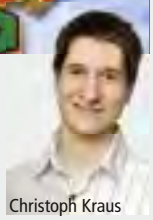
MEGA-DRIVE-REFERENZ Gunstar Heroes (1000 Wii Points). BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

SUPER MARIO 64 (VC)

BILD: NINTENDO



Spannend, wie die Levels von *Super Mario 64* ursprünglich aussehen sollten! Daher stöbere ich im Netz gerade nach frühen Beta-Videos zu dem Klassiker.

Christoph Kraus

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (VC)

BILD: SEGA

Für mich eines der besten Mega-Drive-Spiele und dazu noch eines der wenigen, die auch heute noch richtig Spaß machen! Schade, dass es um *Wonderboy* so still wurde ...

Thomas Eder

SUPER MARIO BROS. (VC)

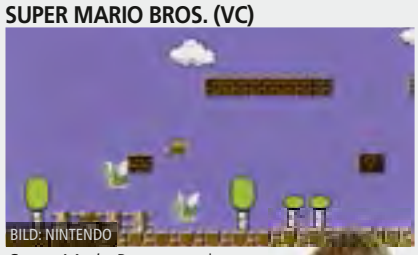


BILD: NINTENDO

Super Mario Bros. war eines meiner ersten SNES-Spiele und gehört auch gleichzeitig zu den besten in meiner Spielesammlung. Für Jump-&-Run-Fans ein Muss!

David Martin

LORDS OF THUNDER (VC)

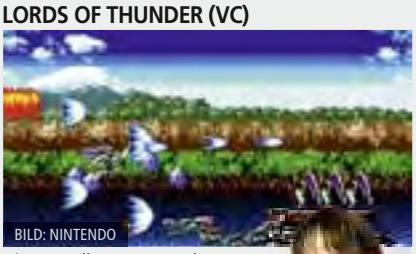
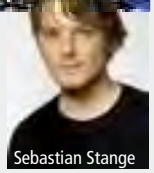


BILD: NINTENDO



Dieser Baller-Exot macht heute noch eine gute Figur. Viel Action, schön schwer und tolle Grafik – Spielerherz, was willst du mehr? Genau ... nichts!

Sebastian Stange

DIE SCHLIMMSTEN VIRTUAL-CONSOLE-FLOPS

Wir öffnen den Giftschrank der übelsten Retro-Spiele und lästern so richtig ab!

TOMS FLOPS

ALTERED BEAST (SEGA MEGA DRIVE)

Als eines der ersten Mega-Drive-Spiele müsste dieser Titel eigentlich einen Nostalgie-Bonus bekommen, doch leider habe ich den Titel auch nach über 15 Jahren in sehr schlechter Erinnerung. Das Gameplay des seitwärts scrollenden Action-Titels konnte mich trotz – für damalige Verhältnisse – netter Grafik nicht ans Pad fesseln, weil die gute Idee, dass man seine Spielfigur in andere Wesen verwandeln konnte, sehr lieblos umgesetzt wurde. Doch auch andere Schnitzer vermiesten mir den Spielspaß – beispielsweise die fehlende (kurze) Unverwundbarkeit nach dem Ableben der Spielfigur. Dies sorgt für einige Frustmomente, die ihr euch auf jeden Fall ersparen solltet!

WORLD HEROES (NEOGEO)

Das NeoGeo war in den 90ern zwar die Beat-'em-Up-Plattform Nummer 1, doch gab es darauf auch weniger gelungene Vertreter des Genres. Dazu zählt für mich vor allem *World Heroes*, das mit seinem trägen und oftmals ungenauen Gameplay bei weitem nicht die Klasse eines *Street Fighter II* erreichen konnte. Nachdem ich anfangs nur die enttäuschende SNES-Konvertierung kannte, wurde ich vom Original umso mehr enttäuscht, als ich feststellen musste, dass die mangelnde Qualität nicht an der weit geringeren Hardware-Power des SNES lag, sondern daran, dass das Ausgangsmaterial schlichtweg „schlecht" war. *Street Fighter II* für die VC ist zudem nicht nur besser, sondern sogar einen Tick günstiger!

DAVIDS FLOPS

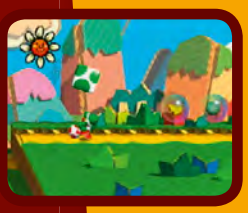
DRAGON SPIRIT (TURBOGRAFX)

Dragon Spirit kommt direkt vom Gurkenfeld auf die Virtual Console geflogen. Was den Publisher geritten hat, diese totgeglaubte Kamelle noch einmal aus den Untiefen verstaubter Software-Archive herauszukramen, ist mir beim besten Willen unbegreiflich. Geldgier? Bestimmt! Aber wer will bitte heutzutage noch durch grottenschlecht gezeichnete Bitmap-Welten fliegen und sich durch zehn gähnend langweilige Missionen ballern, um dann am Ende im ach so bösen Temple of Evil zu sehen, wie der noch bösere Zawell in Tausende von Pixeln zerschellt? Nee, Jungs, lasst stecken!

BASEBALL (NES)

Auch Baseball, das seinerzeit auf dem NES schon lediglich von Ohne-Sport-kann-ich-nicht-mehr-leben-Spielern gezockt wurde, ist ein Titel, den ich nicht einmal geschenkt haben will – nein, auch nicht per Geschenke-Funktion im Shop-Kanal! Dröger Spielfluss, lahme Animationen und zum Sterben langweilige Modi. Uargh! Lediglich ein Zweispielermodus lässt sich hier hervorheben. Nachteil: Dann hat man aber zu zweit keinen Spaß. Langweiliger geht's nicht! Ladet Freunde ein, stellt Chips und kalte Getränke bereit und zockt Baseball in *Wii Sports* – das ist tausend Mal amüsanter!

CHRISTOPHS FLOPS



YOSHI'S STORY (NINTENDO 64)

Yoshi ist super! Ganz toll! Ein absoluter Liebling! 100 % sympathisch! Aber *Yoshi's Story*? Nee, das geht gar nicht. Das Spiel schaut aus, als hätte man die Entwickler ins Kinderzimmer zurückgebeamt: Die Bäume bestehen aus zusammengenähten Wollknäueln, im Hintergrund sind Stickmuster angebracht. Auch sonst ist das Spiel mindestens genauso kitschig wie die Garderobe von Britney Spears. Aber das Schlimmste: Der Schwierigkeitsgrad trotzt jedem Anspruch. Und dann gibt es nicht mal eine vernünftige Speicherfunktion: Wenn ich alle Leben verliere, muss ich entweder von vorne anfangen – oder ich resette die Konsole! Wie bescheuert ist das denn bitteschön? Ich mache mich schon auf Berge von Leserbriefen gefasst … Deshalb hier nochmal zur Klarstellung: Yoshi for President!

SOCCER (NES)

„Olé, olé! Fußball ist unser Leben, denn König Fußball regiert die Welt!" Meines definitiv nicht. Und *Soccer* ist der gequirlteste Retro-Rotz, den ich je auf dem NES gespielt habe. Eine realistische Sportsimulation auf der 8-Bit-Maschine? Vergesst es! Das beißt sich genauso wie *9 Live* und qualitätsbewusstes Fernsehen. Oder wie Thomas Eder und guter Spielegeschmack. Okay, ich hör ja schon auf mit dem Lästern. War ja nur ein Versuch, ob mein Kollege überhaupt liest, was ich so alles in meinen Texten verzapfe (Anmerkung von Tom: Ja, lieber Christoph, das tue ich. Und deswegen lag heute Morgen auch der Reißnagel auf deinem Stuhl!). Zurück zum Thema: Ich warte auf *Nintendo World Cup*. Olé!

SEBASTIANS FLOPS

CHINA WARRIOR (TURBOGRAFX)

Ein absolut enttäuschendes Actionspiel – schlimmer noch als *Altered Beast*. Ihr prügelt euch durch vier Levels voller Gegner. Es gibt enttäuschend wenige Moves und schnell wird das Kämpfen zur Routine. Überdies ist das Spiel wirklich bockschwer und so wirklich motivieren kann die öde Prügelei nicht. Klar, mit der Zeit gibt es immer wieder neue Gegner und Umgebungen, doch Spaß kommt halt keiner auf. Umso enttäuschender, als dass der Titel für damalige Verhältnisse wirklich gut aussah. Die Sprites sind riesig, toll animiert und bewegen sich ruckelfrei. Leider stimmt halt der ganze Rest absolut nicht.

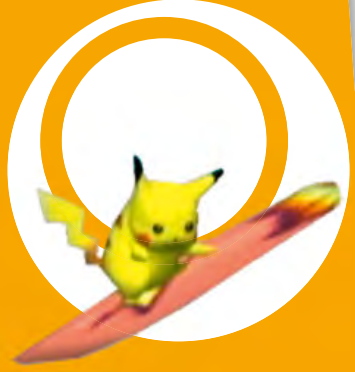
SUPER THUNDER BLADE (MEGA DRIVE)

Diese Aracde-Umsetzung scheitert an vielen technischen Mängeln. Ihr fliegt mit einem Hubschrauber in *Space Harrier*-Manier in die Tiefe des Bildschirms, ballert Gegner ab und weicht Schüssen aus. Klingt so weit okay, macht aber gar keinen Spaß! Der 3D-Effekt ist dank hektisch zuckender Sprites scheußlich, die Grafik ist weit von den Möglichkeiten der Konsole entfernt und das Gameplay stammt direkt aus der Hölle. Völlig wackelig ruckeln Gegner und Projektile auf euch zu und es ist verdammt schwer, in irgendeiner Form darauf zu reagieren. Mieses, mieses Spiel!

THOMAS' FLOP

POKÉMON SNAP (NINTENDO 64)

Pokémon Snap – eine Fotosafari mit den kleinen Taschenmonstern: Auf Schienen bewegt ihr euch in dem optisch höchst aufwendig gestalteten Spektakel durch die Landschaft und lichtet die äußerst sprachbegabten Nervbacken dabei ab, wie sie ihr belangloses Dasein fristen. Spannung, Action, Dramatik! Dabei machte man sich sogar die Mühe, satte 63 der damals 151 Quälgeister im Spiel unterzubringen. Gott sei Dank endete der Spaß dadurch bereits nach etwa zwei Stunden. Einen Pluspunkt gibt's von mir aber doch: Für die VC-Version integrierte man das Feature, seine Fotos per Wii Code zu verschicken. Danke sehr, Nintendo! Wieder eine Möglichkeit mehr, Kollegen und Freunden auf den Wecker zu gehen. Aber ist ja nur meine Meinung …



Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Advance Wars: Dark Conflict

TIPP | Geheime Medaillen

Im neuen *Advance Wars* könnt ihr euren Werdegang wunderbar anhand einer Vielzahl an Statistiken einsehen und durch besondere Leistungen Medaillen freischalten. Wir verraten euch, wie ihr an die coolsten Auszeichnungen kommt. Doch erschreckt nicht: Die Anforderungen dafür sind teilweise sehr hoch!

HART Wenn ihr dieses Bild 50 Mal gesehen habt, erhaltet ihr die S-Rang-Medaille. BILD: N-ZONE

MEDAILLE	BEDINGUNG
KARTEN-MEDAILLE	Gewinnt auf 150 Karten
METEOR-MEDAILLE	Zerstört 200 Meteore
NESTER-MEDAILLE	Zerstört 10 Nester
S-RANG-MEDAILLE	Erkämpft euch 50 S-Ränge im Story-Modus
ZEIT-MEDAILLE	Spielt das Spiel 50 Stunden lang
WIFI-MEDAILLE	Erkämpft euch 50 Siege via WiFi

TRAUMHAFT Auch wenn ihr eure eigenen Lieder hören könnt, solltet ihr unbedingt die Songs des Spiels gehört haben. BILD: NINTENDO

STIMMUNGSVOLL Mit den richtigen Songs macht Nintendos spaßige Tauch-Simulation noch mehr Spaß! BILD: NINTENDO

Endless Ocean

TIPP | Musikstücke freischalten

Zu Beginn des sehr entspannenden und zugleich unterhaltsamen Tauchspiels aus dem Hause Nintendo habt ihr fast keine Musikstücke (außer euren eigenen Songs auf der SD-Karte) für eure Unterwasserabenteuer zur Auswahl. Damit ihr in den Genuss der wirklich sehr gelungenen Tracks des Spiels kommt, müsst ihr erst einige Aufgaben im Spiel erfüllen. Wir verraten euch, was ihr tun müsst, um sämtliche Songs freizuschalten. Damit ihr „The Water is Wide" freischalten könnt, müsst ihr euch – wie im Kasten beschrieben – die Credits ansehen. Dazu legt ihr euch einfach abends (nach 18 Uhr) auf den Liegestuhl eures Boots und wartet ab. Nach kurzer Zeit bekommt ihr die Credits zu Gesicht. Wir wünschen angenehme Stunden in den Tiefen des endlosen Ozeans!

MUSIKSTÜCK	BEDINGUNG
AMAZING GRACE	Besucht die „Mo'ia Atoll"-Ruinen.
E PARI RA	Sucht das Schiffswrack auf.
HAYLEY'S MEDLEY	Schaltet alle Songs frei.
HINE E HINE	Untersucht das Dach der Ruine.
POKAREKARE ANA	Befreit den Flaschennasen-Defin aus der Lagune.
RIVER OF DREAMS	Betretet den weißen Raum der Aqua-Höhle.
SHENANDOAH	Betretet die große Unterwasser-Höhle zum ersten Mal.
THE WATER IS WIDE	Seht euch die Credits an.
BENEDICTUS	Besucht den Abgrund zum ersten Mal.

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

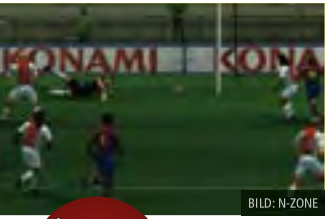
04/2008 **DVD: Inhalt**

SUPER SMASH BROS. BRAWL

FF CC: RING OF FATES

NO MORE HEROES

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Thema des Monats
Super Smash Bros.
Brawl (Import) (Wii)

Vorschau
Fishing Master (Wii)
Samurai Warriors: Katana (Wii)

Test
Bleach: Shattered Blade (Wii)
Bully: Die Ehrenrunde (Wii)
Donkey Kong Jet Race (Wii)
Dragon Quest Monsters:
Joker (DS)
Final Fantasy Crystal Chronicles:
Ring of Fates (DS)
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen (DS)
Nitrobike (Wii)
No More Heroes (Wii)
Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)
Sonic Riders: Zero Gravity (Wii)

Bonus
Destroy All Humans! Big Willy
Entfesselt (Präsentation)
Star Wars: The Force Unleashed
(Making-of)
Super Smash Bros. (Kult-Intros)

Spiel-Trailer
Boom Blox
Bully: Die Ehrenrunde
Destroy All Humans!
Big Willy Entfesselt
Final Fantasy XII: Revenant Wings
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen
Monster Lab
Mystery Dungeon:
The Silent Wanderer
Ninja Reflex
Off Road
Sega Bass Fishing
Sega Superstars Tennis
Sports Island
TrackMania DS

16
usk

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 04/2008 Super Smash Bros. Brawl • Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Abgecheckt: Die japanische Version im Detail!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,30 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Mario Kart (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Fishing Master (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Assassin's Creed (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Disaster: Day of Crisis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2008 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Bully: Die Ehrenrunde (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: No More Heroes (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Fire Emblem (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Nitrobike (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy C.C.: Ring of … (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest Monster: Joker (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Super Smash Bros. … (Wii)	___	❑	❑	❑
Virtual Console	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo-Helden	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Fishing Master (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Samurai Warriors: Katana (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Bleach: Shattered Blade (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Bully: Die Ehrenrunde (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest Monsters: Joker (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy C.C.: Ring of … (DS)	___	❑	❑	❑
Test: No More Heroes (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Star Wars: The Force Unleashed	___	❑	❑	❑
Bonus: Super Smash Bros. (Kult-Intros)	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 04, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Mario Kart Wii* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 2. April 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Mario Kart Wii	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fit	Wii
04. Race Driver GRID	DS
05. Sega Superstars Tennis	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Samba de Amigo	Wii
20. Worms: Oddysee im Welt…	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Destroy all Humans: Big …	Wii
23. Nitrobike	Wii
24. New International Track & …	DS
25. Ninja Reflex	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sports Island	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. RTL Skispringen 2008	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T.	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Lego Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed Pro Street	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endless Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Die Simpsons: Das Spiel	Wii
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Felix Kothe, Thomas Steuer, Daniel Zimmermann

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Stefanie Zehetbauer, Arne Söntgerath, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Jörg Gleichmar, Martin Closmann

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Macht mit beim Smash-Hype!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ihr wisst es ja schon längst, aber es muss einfach nochmal raus: Ja, ich bin Nintendo-Fan! Beim Testen von *Super Smash Bros. Brawl* habe ich so viele liebevolle Details entdeckt, die diesen ganz besonderen „Boah!"-Seufzer auslösen. Als Helfertrophäe fliegt ein Metroid auf den Bildschirm – boah! Ein überdimensionaler Nintendog tapst über den Screen – boah! Im Hauptmenü entdecke ich eine Übersicht aller bislang erschienenen Nintendo-Spiele aus fünf Hardware-Generationen – boah! Die Fülle solcher Kleinigkeiten macht's: Es gibt kein Spiel, das einen so sehr an die Vergangenheit erinnert wie *Smash Bros.* Als ich die Musik aus dem Toadstool-Schloss von *Super Mario 64* hörte, war ich in Gedanken im März 1997, als ich mit offenem Mund im Tauberbischofsheimer Mainkaufhaus an einem Nintendo-64-Vorführgerät stand. Die Verkäuferin begrüßte mich schon fast mit Namen, weil die Demokonsole mein zweites Zuhause geworden war. Auch Crankys Fanfare aus *Donkey Kong Country 2* ist im *Smash Bros.*-Soundtrack enthalten und rockt heute noch genauso wie damals – jetzt sogar in Dolby ProLogic II. Hach, das waren eben noch Zeiten, als Cranky auf dem Super NES überheblich herumposaunte, dass ER eigentlich der wahre Affenheld sei. Aber lebt *Brawl* einzig vom Retro-Faktor? Mitnichten! Der Prügler schafft den perfekten Spagat, einerseits Oldies (wie mich) zufriedenzustellen und trotzdem frisch zu sein. Oder ich werde langsam ein alter Sack und hänge zu sehr an dem, was einmal war. Seufz! Ja ja, das Alter …

Kurioses aus der Videospielbranche

Diskriminiert Dr. Kawashima?

Die BBC stellte in der TV-Sendung *Watchdog* fest, dass viele Engländer Probleme mit der Spracherkennung von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* haben. In einem Beitrag ging ein Reporter diesem Phänomen auf den Grund und fand heraus, dass sich die Probleme im Norden Englands häufen und dies wohl am Dialekt liegen muss. Mithilfe eines Stimmenimitators kam man zur Erkenntnis, dass beispielsweise die Queen aufgrund ihrer klaren Aussprache keine Probleme beim Gehirn-Jogging haben sollte.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Oha, welche Schönheit prangt denn da auf dem Cover der N-ZONE 05/2003? Es ist Vanessa Z. Schneider, die Heldin aus Capcoms Action-Adventure *P.N.03*. Kommerziell ist das Spiel gefloppt, ganz im Gegensatz zum wesentlich erfolgreicheren *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, das im PAL-Test 95 Prozent erreichte. Auch das neue Jugendschutzgesetz, das am 1. April 2003 in Kraft getreten war, beleuchteten wir ausführlich. Als größte Enttäuschung des Monats offenbarte sich *Superman: Shadow of Apokalips* mit 45 Prozent. Superman? Der Titel „Nichtsogutman" wäre passender gewesen!

Was wird gespielt bei …

Chinh Vu

BILD: PRIVAT

Chinh Vu (28) ist Junior-Kontakterin bei popular-publishing, einer Hamburger Werbeagentur von Nintendo.

Was spielst du im Augenblick?
Soweit es meine Zeit zulässt, spiele ich auf meinem Nintendo DS abwechselnd *Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All*, *Anno 1701* und *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Auf der Wii versuche ich mich im Moment an *Zelda: Twilight Princess* und *Super Mario Galaxy*. Bei meinen Freunden muss ich mir immer direkt die Plastikgitarre schnappen, denn ich bin absolut *Guitar Hero*-addicted!

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich muss zugeben, dass ich ein absoluter Game-Boy- und DS-Fan bin und es liebe, darauf Action-Adventures zu spielen. Bei TV-gebundenen Konsolen habe ich mich nie so richtig an diese Spiele herangetraut, weil ich immer dachte, die Gegner und Rätsel wären zu schwer. Daher war ich umso überraschter, als ich angefangen habe, auf der *Wii Zelda: Twilight Princess* und *Super Mario Galaxy* zu spielen. Die Steuerung ist total einfach und die einzelnen Dungeons und Levels sind gut zu bewältigen, ohne dass sich große Frustration aufbaut. Dadurch machen die Spiele sehr viel Spaß und machen Lust auf mehr.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Pokémon, *Pokémon* und *Pokémon*! Ich liebe sie einfach! Die Charaktere, die Story und ich freue mich jedes Mal wieder darauf, neue Pokémon-Meisterin zu werden.

Welche Multiplayer-Games spielst du am liebsten?
Ich liebe *Rayman Raving Rabbids* auf der Wii!!! :-) Die Hasen sind einfach der Hammer und die Minispiele total witzig. Wenn ich das mit Freunden spiele, sind wir nur am Lachen. Ansonsten spiele ich mit meinen Freunden auch sehr gerne *Wario Ware: Smooth Moves*, *Big Brain Academy* und *Mario Party 8*. Auf dem DS sind die Klassiker *Tetris* und *Mario Kart* einfach unschlagbar. Ich habe *Mario Kart* schon oft am Bahnhof über WiFi Connection gegen Gegner weltweit gespielt. Da habe ich einen größeren Ansporn, gewinnen zu wollen, als wenn ich alleine spiele.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Immer schön eure Familie und Freunde mit Nintendo anstecken! :-)

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 05/08 ab 02.04.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Test

BILD: NINTENDO

Mario Kart Wii

Wenn es der Strecken-Schiri Lakitu gut mit uns meint, präsentieren wir euch in der nächsten N-ZONE den Mega-Test zum ultimativen Wii-Hit des Frühjahrs. Wie sind die Strecken gestaltet und wie spielt es sich? Bei uns erfahrt ihr die Antwort, außerdem verraten wir euch erste Tricks.

Reportage

BILD: N-ZONE

WiiWare

Mitte Mai geht der Download-Kanal online. Wir berichten exklusiv über die ersten Spiele.

| Vorschau

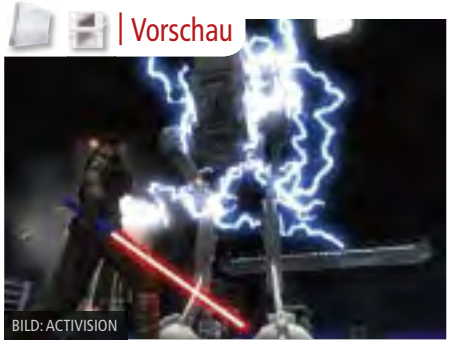


BILD: ACTIVISION

Star Wars: Force Unleashed

Möge die Macht mit euch sein! Wir haben neue Fakten zu Star Wars: The Force Unleashed parat.

| Test

BILD: N-ZONE

Wii Fit

Kampf dem Winterspeck! Wir prüfen im Detail, wie gut der Sporttrainer euren Körper trainiert.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
03-04/08
Warum *Wii Fit* müde Muskeln munter macht, *Cooking Mama* in der Profi-Analyse, Making of *Clever, Augen-Training*, der DS als Mathe-Coach u. v. m.

PLAY³
04/08
Wichtigste Themen: *Race Driver GRID, Damnation, Turok, Lost – Das Spiel, God of War: Chains of Olympus, Patapon* u. v. m.

GAMES AKTUELL
03/08
Top-Themen: *Resistance 2, Rainbow Six Vegas 2, Star Wars: The Force Unleashed* u. v. m.

XBOX 360
03/08
Wichtigste Themen: *Frontlines, Beautiful Katamari, GTA 4, Fallout 3, Tomb Raider Underworld, Soul Calibur 4* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Und [vi:] spielst du?

Halle 22

CeBIT

HANNOVER
4.–9.3.2008
cebit.com

Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit

Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK

www.speed-link.com

HUDSON

Frische Fische fischt Fishing Master

Mach dich bereit und wirf die Wii-Fernbedienung wie eine Angelrute zielgenau aus. Wenn ein Fisch angebissen hat, beweise Fingerspitzengefühl, damit der zappelnde Fang nicht wieder vom Haken hüpft. Über 100 verschiedene Fischarten warten darauf, von dir gefangen zu werden. Spiel allein oder mit bis zu vier weiteren Anglern ... und zeig allen, wer der wahre Fishing Master ist!

KONAMI

www.konami-europe.com/games

Wii™

Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007, 2008 HUDSON SOFT. Published by Hudson Soft Co., Ltd. Distributed by Konami Digital Entertainment GmbH. „Fishing Master" is a trademark of HUDSON SOFT CO., LTD.